# PLAYJOY

2/95 *Magazine*

cena 12 din.

REŠENJE IGRE

## FULL THROTTLE

NOVA, FANTASTIČNA STRATEGIJA ZA AMIGU

## FIELDS OF BATTLE

# NAGRADNA IGRA

OPISI NAJNOVIJIH IGARA

NEW HORIZONS

COLONIZATION

CYTADELA

OS/2

DISKOVI

ARHIVERI

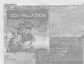
DOPUS 5

MODEMI

# PLAYJOY

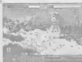
## 2/95 Magazine


- 4. Priča se...
- 8. Novosti
- 9. Fields Of Battle
- 10. Colonization
- 12. New Horizons
- 13. Lost In Mine
- 14. Obsession
- 15. Pole Walki
- 16. Star Control 2
- 18. Moonstone
- 20. Starflight
- 22. Cytadela
- 23. Full Throttle
- 26. Hired Guns
- 28. Probajte
- 30. Top Lista
- 32. KONZOLE
- 36. TIPS N' CHEATS
- 37. RPG - AD&D
- 40. Pisma
- 42. OS/2 Warp
- 44. DOpus 5
- 45. Diskovi
- 46. Arhiveri
- 47. Mali rečnik
- 48. Modemi
- 49. IQ Test
- 49. Windows Commander
- 49. Greatest Paper Airplanes
- 50. Ripper i Player
- 51. Nagradna igra
- 51. Čitalačka Top Lista


**Colonization**
Nastavak igre Civilization je stigao u svoj svojoj raskoši. Osvojite nove kontinente i stvorite novu naciju.

**Worms**
Ocean i Team 17 najavljuju povratak dobrim starim arkadama, ali na mnogo višem tehničkom nivou.





**Moonstone**
Želimo da vas podsetimo na ovu legendarnu arkadnu avanturu koja se proslavila obiljem izuzetno naslinih scena borbe. Da li je ovo preteča Mortal Kombat-a?

**Full Throttle**
Pročitajte kako preživeti na vrelom asfaltu među "Paklenim anđelima" budućnosti.





**OS/2 Warp**
Konkurencija Windows ima ili nešto sasvim drugo odlučite sami.

**DOpus 5**
Nova verzija jednog od najmoćnijih utility program na Amigi.



Glavni i odgovorni urednik:
Aleksandar Puškaš

Tehnički urednik:
Darko Sadžak

Uredništvo:
Vanja Hrustić
Pavle Vukadinović

Saradnik redakcije:
Vladimir Vodalov

Sekretarica redakcije:
Biljana Malic

Adresa redakcije:
Jug Bogdana 16, 21000 Novi Sad

Telefoni redakcije:
021/331-105
021/337-047

Telefax:
021/337-047

Izdavač:
*"AlbiCom"*
Grčkoškolska 3, Novi Sad

Direktor:
Oleg Hrustić

Štampa:
Štamparija *"F&F"*
Pupinova 16
Sremski Karlovci
tel 021/881-354

Pretplata:
3 meseca 27 din
6 meseci 54 din
Žiro račun:
45700-685-2-79526
Svrha doznake
pretplata za PLAYJOY

## Poštovani čitaoci,

*Pouzdano znamo da neki nisu očekivali da po drugi put imaju prilike da pročitaju uvodnik PLAYJOY-a, ali, kao što se iz priloženog da protumačiti, grdno su se prevarili. Potrudili smo se da sve vas, koji ste nas podržali kupovinom prvenca PLAYJOY-a, iznenadimo sa još boljim sadržajem u ovom broju. Naravno, sud je na vama, ali uvereni smo da ćete i vi priznati kako 10 dinara uloženih u PLAYJOY postaje sve bolja i bolja investicija. Doduše, još uvek postoji dosta komentara na tu temu u smislu da je cena možda "malkice" prevelika, ali ako uporedite vaš omiljeni list sa mogućim alternativama, kvalitetom njihovog sadržaja, papira, štampe, ponuđene saradnje .. Ah, zar nije očigledno?! Mislili smo da će nedostatak stranica u boji predstavljati glavni problem, ali, na naše veliko iznenađenje, ispostavilo se baš suprotno. U vašim odgovorima na anketu preovlađuje opredeljenje za crno-bele stranice i to u odnosu 6:1. To naravno ne znači da kolora neće biti.*

*Veoma smo zadovoljni vašim odzivom na anketu, i možemo vam saopštiti da su rezultati dobijeni tim putem bili više nego inspirativni u koncipiranju ovog, a posebno sledećeg broja. Mnogo ste nam pomogli, a kao što smo i obećali, najsrećnije smo i nagradili. Nagradna igra se nastavlja i ubuduće. Sve što tražimo od vas je da popunite kupon za TOP Listu. Na taj način sudelujete u kreiranju vaše TOP Liste, a istovremeno dajete sebi šansu da postanete jedan od nagrađenih.*

*Pošto su mnogi čitaoci izrazili želju da komuniciraju sa nama putem modema, otvorili smo konferenciju na PANON BBS-u u Novom Sadu. Detalje o ovom BBS-u možete pronaći na stranicama sa oglasima.*

*Na kraju, spomenimo nešto što je nepobitno dobilo vašu podršku, a to je RPG. Nekima neverovatno, ali istinito, RPG i slične teme kod nas uživaju mnogo veću popularnost nego što se to misli. A još više je ljudi koji žele ponešto da nauče. Samo zbog vas, uvodimo specijalnu rubriku o ovoj temi koja već u ovom broju zaslužuje jednu stranicu više.*

*Novembar je stigao. Uključite grejalicu, zavucite se pod jorgan, ostavite tastaturu i džojstik na neko vreme i prepustite se PLAYJOY-u.*

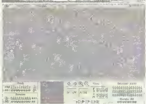
***Redakcija.***

# CAESAR II

**I**mpressions su se zaista potrudili. Kada se **Caesar** pojavio bio je antički pandan *Maxis*-ovom **SimCity**-u. Ono šta je **SimCity 2000** za **SimCity** to je **Caesar 2** za **Caesar**.

Grafika je izometrijska i to SVGA, a svi objekti su rađeni u programu **3D Studio**. Poboljšana je interakcija gradskih struktura, a ratovanje, koje je u prvom delu igre došlo u obliku **Cohort**-a, sada je fino uklopljeno u igru.





# ASCENDANCY

**A**scendancy je igra koja nam stiže iz *Broderbund*-a i predstavlja mešavinu simulacije stvaranja i svemirske strategije. Postavljeni ste u ulogu totalnog diktatora planete sa potpunom slobodom da radite šta hoćete svojim podanicima i drugim rasama koje susrećete (ima ih 21). Poređenje sa igrom **Master of Orion** je neizbežno.

Igra je napravljena u prelepoj SVGA grafici i preti da postane jedna od najboljih SF igara.





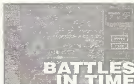
# Realms of Chaos

**D**a li je *Apogee* razočarao ovaj put? Možda. Pred nama je arkada koja ne donosi ništa novo ni posebno, u pogledu izvođenja, a bogami ni u pogledu izrade. Ipak igru treba pogledati.

# SHADOW WARRIOR

**J**oš jedan **Doom** klon nam stiže od *3D Realms*. Ovog puta ste u ulozi nindža ratnika. Za razliku od **Doom-a** ovde vas neprijatelji napadaju i sa zidova na koje mogu da se okače poput slepih miševa. Arsenal koji vam je na raspolaganju obuhvata standardna nindža oružja, ali i neka automatska oružja koja su primerenija marincima nego nindžama, ali, ko zna zašto je to dobro.

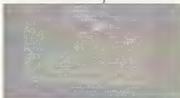





Ova nova strategija, u PC verziji, stiže nam od firme *SSI*. Priča je sledeća: u budućnosti nema rata, ali Zemlju napadaju vanzemaljci i vi bivate poslati kroz vreme da ponovo naučite "umetnost" ratovanja. Mislim da pogađate ostatak.

Pri izradi igre težilo se jednostavnosti igranja uz očuvanje strateških elemenata. Omogućeno je prenošenje oružja iz epohe u epohu. Vođeno je računa i o balansiranju oružja, npr. magnetno oružje iz budućnosti deluje na tenkove i artiljeriju, ali ne deluje na brontosauruse itd.

# Breathless



Najezda **DOOM** klonova nije mimoišla ni *Amigu*. Još jedan kvalitetan proizvod, od autora igre **T-Racer**. Produkt se zove **Breathless**, koristi novu vrstu *3D Engine*-a, ima mnogo detalja, neprijatelja, nivoa. Igra će se pojaviti do Božića. Živi bili, pa videli.




Nova igra firme *Audiogenic vam oduzeti dah. Informacije su šture, a sve što znamo jeste da će se zvati* **Odyssey**, i da uskoro dolazi. Uostalom, pogledajte sliku. Informacije vam neće biti potrebne. Da li je ovo povratak *Amige*?



# Audiogenic CRICKET

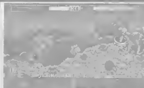
Iako kriket nije popularan u našoj zemlji, vredi najaviti novi proizvod firme *Audiogenic*. Igra ima odličnu grafiku, mnogo opcija, timova, itd. Zove se **Audiogenic Cricket**. U pitanju je *Amiga* verzija.



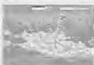



# SPEED

**DOOM** klonovima nikad kraja. **SPEED** je još jedan "pokušaj kopiranja" slavne igre. Demo verzija je malo "kockastija", ali sačekajmo finalnu izvedbu. Najavljena je za Novembar '95. Da li je dominacija PC računara na polju ovakvih igara završena?



**WORMS - they've turned!** Ljudi iz *TEAM 17*, koji su ih stvorili, i *Ocean-a*, koji je izdavač, tvrde da je ovo igra novog žanra po imenu "crvi" (worms - na engleskom). Budući da smo ljubaznošću gore navedenih dobili i prewiev verziju ove igre možemo vam reći da to nije samo reklamni trik. Igra je zaista neverovatna. Pored izvođenja, koje obuhvata finu grafiku i obilje zvučnih efekata - uključujući i glasova koji su individualni za svakog crva, atmosfera i igrivost ovog neobičnog ostvarenja su zaista na najvišem nivou.



Ukratko: hibrid između **Lemminge i Scorched Tanks**. Dolazi za sve računare

**TFX: EF2000** je, možda, najbolji borbeni simulator letenja ikad izdat. Stvorili su ga *Digital Image Design* a izdaje *Ocean*. Ovaj simulator definitivno donosi nove grafičke standarde za ovaj tip igara. Prostor u igri obuhvata 4 500 000 kvadratnih kilometara, a avioni, objekti i ciljevi konstruisani su na osnovu podataka iz vojnih izvora (sa kojih je, naravno, skinuta etiketa "POVERLJIVO"). Izvođenje je bazirano na najbržoj 3D rutini dosad korišćenoj u igrama. Igra podržava SVGA (640 x 400) i zaista je vredi videti. Izlazak Eurofighter-a 2000 je najavljen za kraj ove godine. Format je PC CD-ROM.





Šta nam novo spremaju legende? *OCEAN* sprema čitav niz odličnih projekata čije najave su pred vama.

ocean

Zahvaljujemo se *Ocean Software-u* na ustupljenim informacijama i prezentacionom materijalu



**Bridge Challenger** (PC 3.5")

Status Alpha



**Football ltd.** (PC CD-ROM)

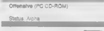
Status Final



**Iron Angel** (PC CD-ROM & 3.5")

Status Al[illegible]

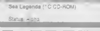




**Offensive** (PC CD-ROM)

Status Alpha

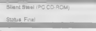




**Sea Legends** (PC CD-ROM)

Status Alpha





**Silent Steel** (PC CD-ROM)

Status Final





Nova 3D vožnja za više igrača stiže samo na CD-ROM-u i to u verziji za PC. Jedini cilj u **Fatal Racing**-u je preživeti. S obzirom na to kakva je staza i kako se ponašaju vaši protivnici, pobediti u trci dođe kao sporedan cilj. Zanimljivo je da igru može igrati do 16 igrača simultano (samo u mrežnoj verziji). Trku možete posmatrati iz bilo kog ugla zahvaljujući virtuelnim kamerama. Vaši konkurenti, ako ih vodi kompjuter, imaju "veštačku inteligenciju", tako da treba dobro paziti leđa.

Kada igraju dva igraca na jednom kompjuteru, ekran se deli na pola.

Igra može da radi i u SVGA modu. Izgled zaista obecava dobru zabavu.

Izlazak je najavljen za 18. oktobar.





Zahvaljujemo se *Gremlin Interactive ltd* na ustupljenim informacijama o novim projektima, podacima o progresu njihovog izdavanja, reklamnim materijalima i ostaloj podrsci koju su nam pružili.



Da li se približavamo eri *virtual reality* igara za kucne računare? Možda je **Actua Soccer** delimičan odgovor na ovo pitanje. Igra se odvija u 3D okruženju, a pokreti igrača su bazirani na pokretima živih likova koji su "zarobljeni" sa najboljih igrača Engleske uz pomoc *Interactive Motion Technology*.

U igri postoje 44 međunarodna tima propracena mogucnoscu potpunog editovanja. Timovi se sastoje od po 22 stvarna igrača sa po 8 različitih faktora koji određuju njihove veštine.

Igru mogu da igraju do 5 igraca na jednom računaru ili do 20 u mreži. Igru možete pratiti iz najneverovatnijih uglova zahvaljujuci kamerama nad kojima imate punu kontrolu.

Izlazak je najavljen za 25. oktobar '95.



Da biste igrali ovu igru nece vam pomoci vas kompjuter jer se **Loaded** pojavljuje samo u verziji za *Sony Playstation* (fenomenalna 64-bitna konzola za igru jako popularna u svetu). Sama igra predstavlja pucačinu za više igraca sa pogledom od gore (kao **Chaos Engine**). Imate izbor između šest likova bolesnog ponasanja. Osim ludila, zajednicko im je i veliko oružje.

Igra obiluje jedinstvenim grafičkim efektima (morfing terena, dinamicko interaktivno osvetljenje). Za digitalni snimak muzike zadužena je engleska grupa *Pop Will Eat Itself*. Postoji i opcija za igranje u dvoje na povezanim konzolama.

Da biste završili igru, potrebno je da pređete petnaest ogromnih nivoa krcatih zagonetkama, predmetima koje treba pronaci i pokupiti, skrivenim sobama i nekoliko neprijatnih iznenađenja.

Izlazak je najavljen za 10. novembar ove godine.

Velike "puce"! Velike eksplozije! I uvrnuta, uvrnuta zabava!

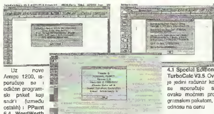


Posle najezde **Doom** klonova, izgleda da nam se smeši najezda 3D igara. **Normality** je, u stvari, 3D *point & click* avantura i kao većina igara u poslednje vreme stiže u verziji za CD-ROM.

Radnja se odvija u *Neutropolisu* trideset godina od ubistva gradonačelnika odnosno nastupanja stagnacije. Vi ste u ulozi Kenta (mladica čiji nedostatak higijene ne poznaje granice) koji je nedelju dana bio na posmatranju od strane *Norm Troopers*-a i nije više mogao da izdži.

Igra obuhvata preko 120 lokacija, preko 100 animacionih sekvenci glavnog lika i cela radnja je pracena komentarima koji su digitalizovani. Svi karakteri koje srecete u igri su u potpunosti izrenderovani. Prava 3D igra.

U ovom trenutku ne zna se vreme pojave igre na tržištu.



Uz nove Amige 1200, isporučuje se i odličan programski paket koji sadrži (između ostalih) i PPaint 6.4, **WordWorth 4.1 Special Edition** i **TurboCalc V3.5** Ovo je jedini računar koji se isporučuje sa ovako moćnim programskim paketom, u odnosu na cenu

Novi džojstik firme *Logitech* predstavlja san svakog "Don Kihota 21. veka". Radi se o džojstiku specijalno dizajniranom za igre tipa **X-Wing, Rebel Assault, Wing Commander**... Prvo što ćete videti na džojstiku je impresivan, futuristički dizajn. Krajnja udobnost i visoka cena (100 DEM) su jedne od odlika ovog džojstika. Postoje verzije za levoruke i dešnjake. Ukoliko imate novca, i ljubitelj ste svemirskih odiseja, preporučujemo vam ***Wingman Extreme***

*Dušan Belić*






Enciklopedija seksa! Nova interaktivna "igra". Preko 50 minuta animacije, više od 290 slika. Uz sve to ide i zaštita šifrom (zbog dece), jer je zabranjena za mlađe od 18 godina. Naravno, u pitanju je CD izdanje, i zahteva *Windows*-e

Živi bili, pa videli!!!



Novi **DRACO** je predstavljen 18. 08. ove godine. Novine su: *CyberGraphics* grafička karta će biti zamenjena sa *ALTAIR 64*, nova verzija *VLab Motion*-a, audio-procesor, i moćna koprocesorska kartica, sa *DEC Alpha* procesorom, koja ima 18Mb keša, i dostiže brzinu od 450 MIPS-a (radi na 330MHz).

Koristi se Wide SCSI standard, i planiraju se opcionalni PCI slotovi.

AMIGA

Veliki "come back" Amige donosi sa sobom i novi znak. Levo od ovog teksta imate mogućnost da vidite novi oficijelni logotip *Amiga Technologies*-a, koji se koristi za Amiga računare.

Konačno, **Flight Of The Amazon Queen** se pojavio i za Amigu. Ova fenomenalna avantura staje na 11 disketa.

**Alien Breed 3D** dolazi na 2 diskete. Sasvim lepo radi na A1200. Istina, prozor je malo manji, ali sve ostalo je super.

**Fears** je, po mišljenju mnogih, bolji od **AB3D**-a. Prozor se može razvući preko celog ekrana, možete konfigurisati razne parametre, oružje je lepše nacrtano. 2 diskete takođe.

**Mad News** je nastavak poznate igre **Mad TV**. Na žalost, igra je na nemačkom. 5 disketa.

**File Master 3.0** na žalost samo radi sa A1200 (verzija koju smo mi testirali). Brz je, konfigurabilan, i dobro je rešenje za sve vlasnike Amige sa 2Mb RAM-a. 1 disketa

**Cache CDFS V43.4** Novi fajl sistem za CD ROM-ove. Podržava sve standardne zapise na CD, kao i Photo CD format. Uključen je i CD32 emulator. 1 disketa

**Final Writer 4** je novi update za najpoznatiji tekst procesor na Amigi. Potrebno je barem 6Mb za komforan rad sa **FW**-om. Podržava i *Type 1* fontove, tako da možete lako koristiti fontove sa **Corel** CD-a npr. Izuzetan program. Update je na 3, a original verzija na 7 disketa.

Jedan od najpoznatijih backup programa, **Diavolo V3.1**, dolazi na 1 disketi. Ima mnogo opcija, ali pravi probleme pri backup-ovanju većih količina podataka (1Gb npr.).

Svakako treba spomenuti i pojavu **Real 3D V3.0**. Dolazi na 4 diskete, i morate imati prethodnu verziju (V2.47) da biste koristili 3.0. Takođe, **LightWave 4.0** je izuzetno atraktivan. Još se nije pojavila instalaciona verzija (piratska naravno, original postoji već 2 meseca), i program izgleda nije pravilno razbijen. Ne rade sve opcije

Sumnjamo da se može pratiti tempo novih virus killer-a, ali ćemo navesti najpopularnije: **Virus Checker V7.18, Virus Workshop V5.5, VT V2.76, VirusZ V1.23**



Deprimirajuća vest za ljubitelje strategija 3Mb RAM-a, 9Mb na hard disku, i OS 2.0 Minimum koji **Fields Of Battle** zahteva.

Međutim, svi srećni vlasnici gore navedene konfiguracije će uživati. Prva asocijacija je bila "Ah, konačno jedna k'o na PC-ju!" FOB vas smešta u ulogu neke od velikih sila (bolje reći, "komandanta neke od velikih sila"). Prvi svetski rat možda i nije dovoljno interesantan za velike stratege, ali verujte mi, igra je izuzetno kvalitetno urađena. Slike, animacije, pomoć (help), enciklopedija. No, ukratko.

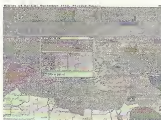


Igra radi pod "sistemom", tako da možete birati rezuluciju. Ako nemate MultiSync monitor, izaberite non-interlace varijantu. U suprotnom, posle par sati gledanja u ekran, počeće da vas bole oči. Postoji osam scenarija. Može igrati šest igrača. Birate između Nemačke, Engleske/Francuske, Austro-Ugarske, Rusije, Turske, i Afrike (Engleska kolonija naravno).

Mapa je podeljena po oblastima. Svima pripada (otprilike) isti broj "polja", ali brojno, ne površinski. Ima mnogo vrsta oružanih formacija. Od 15 do 30, u zavisnosti od scenarija. Postoje npr. i saboteri, fabrika, pruga, špijuni, itd. Imate mogućnost izgradnje infrastrukture (pruge, itd.). Naravno, tu su i "obične", kao: pešadija, inženjerija, avijacija, artiljerija, brodovi.

Proizvodnja je posebna priča. Pored ratovanja, morate voditi računa i o "finansijama". Što je veći broj osvojenih oblasti, novca je više. Grafički je lepo prikazano SVE u igri. Počevši od uputstva i opisa ikona, preko enciklopedije, pa do novčanih sredstava. Za vreme bitke, prikazuju se animacije (koje, iskreno, ničemu ne služe). Naravno, sve se može isključiti ili uključiti. Tu su i informacije o tome šta je potrebno uraditi da biste dobili rat (obično su u pitanju tri grada, koje treba osvojiti).

Muzika i zvuk... ne postoje. Apsolutno ispravna odluka programera ove igre. Scenario se ne može završiti za sat vremena, već se mora dugo igrati. Može trajati satima, pa čak i danima (u zavisnosti koliko vremena joj posvećujete). Ako bi postojala muzika, svakako bi morala da se ponavlja, a to bi iritiralo igrače.



Ako igrate na strani Rusije, zaboravite na saveznike. Englezi se povuku na ostrvo, a Francuze još nisam pronašao. Jedini saveznik vam mogu postati engleske jedinice koje napreduju iz Afrike. Za početak, izaberite Nemačku. Lakše ćete pobediti.

Posebno morate voditi računa o "terenu". Svaka jedinica ima određenu efikasnost u napadu i odbrani u zavisnosti od vrste terena. Npr, pešadija se odlično brani u planini, šumi, gradu i džungli. Artiljerija najbolje deluje (napad) u pustinji. Lako vam se može desiti da napadnete protivnika u planini sa mnogo aviona i artiljerije, a on vas dočeka sa par topova, i - desetkuje.

Avioni i artiljerija su najjača oružja. Možete i "ukopati" pešadiju kada odlučite da branite neko područje. Najbitnije je da proučite "help", i sve će vam biti jasno.

Ako imate odgovarajuću konfiguraciju, igru OBAVEZNO nabavite. Nećete zažaliti.

*Vanja Hrustić*




ECS A 8

**Izdavač: Bevelstone Productions**

**Žanr: Strategija**

**Min. hardver: OS2.0, 3Mb, HD**

**HD instal: DA**



Izvanredna igra. Zanimljiva, sa mnoštvom opcija i mogućnosti.



Igra vam neće dozvoliti da odete na spavanje kada to budete želeli. Tako-

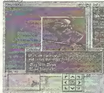
| | |
|---|---|
| Grafika: | 87% |
| Zvuk: | - |
| Igrivost: | 85% |
| Atmosfera: | 100% |

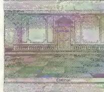


# COLONIZATION

Pre par godina, grupa ljudi iz (tada) relativno poznate firme *Microprose*, izbacila je na tržište igru pod nazivom **Civilization**. Ovaj proizvod je, vremenom, postao možda najigranija i najpoznatija igra ikada napravljena. Civilization će, takođe, postati rodonačelnik posebnog tipa igara, kasnije nazvanih "upravljačke simulacije". Ostalo je istorija. Sve poznate softverske firme prave slične projekte, a jadni Sid Meyer (glavni programer Civilization-a) biva zatrpan poslom do guše.

Dakle, Sid Meyer opet nema slobodnog vremena, a mi igramo (po prvi put) **Colonization**. Sličnost u nazivima igre je (u potpunosti) namerna. Tema je, ovog puta, nešto suženija: osvajanje novih kontinenata, porobljavanje tamošnjih domorodaca, i otcepljenje od državne matice. Ideja igre je "pokupljena" iz američke (a pomalo i svetske) istorije. Po startovanju igre, naći ćete se pred izborom nacije kojoj ćete služiti, i izborom težine igre. Svaka od četiri ponuđene nacije ima svoje prednosti. Zato, pre izbora proverite šta sa kojom dobijate (levi klik miša na simbol države). Kada ste sve završili, upišite svoje ime i... počinje intro. Veoma je dosadan i loše urađen, a ne može se preskočiti (buuua...).

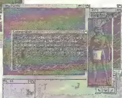




No, uvod ne čini igru. Igra je (po načinu izvođenja) 100% Civilization. Tu su: mapa (koja se "otkriva" kako napredujete), mali kvadrati koji simbolišu vaše i neprijateljske jedinice, i brojevi koji označavaju nivo razvitka grada-kolonije. Pri samom vrhu ekrana su razne opcije, koje su jednostavne, pa je šteta trošiti prostor opisujući ih. Igru počinjete sa jednim brodom, i dve jedinice: vojnicima i pionirima. Brod služi kao veza između matične luke, i ostalih kolonija. Ako skupite dosta para, možete kasnije kupiti i veće brodove, koji će mnogo doprineti u borbi. Jeste da se i sa karavelom (vašim prvim brodom) može boriti, ali to je (uglavnom) samoubilačka radnja. Brodom, takođe, dovodite u kolonije i nove naseljenike iz svojih matičnih država. Pioniri služe za teške poslove: pravljenje puteva, čišćenje terena i sl., vojnici su samo vojnici, i ništa više. Kada, upravljajući brodom, otkrijete novi kontinent i iskrcate vaše jedinice na isti, dočekaće vas prijateljski nastrojeni Indijanci. Sa njima možete živeti u miru, ili na ratnoj sekiri, sve zavisi od vaših afiniteta. Sledeći posao je podizanje prve kolonije. Nju možete napraviti sa bilo kojom jedinicom. Vodite računa da koloniju stacionirate na nekom području bogatom prirodnim resursima, jer od toga direktno zavisi koliko će ona biti uspešna. U koloniji naseljavate ljude koji emigriraju iz matice, oni uglavnom imaju svoje zanimanje, i to (logično) rade najbolje. Dajte im da u koloniji




rade ono što su specijalizovali, jer ćete od toga imati najviše koristi. Takođe, obratite pažnju na hranu u koloniji: jedan čovek zahteva dve jedinice hrane. Da bi se vaš gradić razvijao, potreban je građevinski materijal i graditelji. To rešavate dovođenjem kolonista specijalizovanih za tu vrstu stvari. Oni postaju točak vašeg napredka. Problemi nastaju kada ne možete naći kolonistu određenog zanimanja. Postoji više rešenja: dajte nekom drugom kolonisti da radi taj posao (manja produktivnost, ali ipak - produktivnost), ili platite čoveku određenog zanimanja put na vaš kontinent. Postoje još dve opcije, ali to otkrijte sami.



Konkurencije ima svuda. U to ćete se uveriti čim druge nacije počnu da pristižu na "vaš" kontinent. Opet, izbor je na vama. Rat ili mir, birajte slobodno. Samo, pazite da neprijatelj nije jači. U početku su druge nacije samo smetaju, ali pri kraju igre... Vide-



ćete i sami. Sa njima, kao i sa Indijancima, možete trgovati. To je isplativo kada počnu čarke oko vašeg osamostaljivanja. Indijanci su bitan faktor u igri. Ako se odlučite za rat protiv njih, možete dobiti dosta zlata pljačkajući njihova naselja. Sa druge strane, nije prijatno stalno ratovati. Mir ima i više pozitivnih strana. Indijance možete npr. "pokrstiti" i uvesti u svoje kolonije, a možete ih i pobuniti protiv neprijateljske države.



U toku igre, obratite pažnju i na vojsku. Napravite nekoliko (makar i neiskusnih) jedinica da čuvaju svaku koloniju, a nije na odmet ni dobra zaliha pušaka i konja u samoj koloniji. Teška artiljerija je vrlo bitna. Prevlast na moru, tj. jačina vaših brodova je odlučujući faktor u opsadi neprijateljske kolonije. Ako je odsečete od pojačanja iz matice, daleko ju je lakše osvojiti. Da vam neprijatelj ne bi uzvratio istom taktikom, utvrdite kolonije do stepena prave tvrđave, pa topovima gađajte svaki prilazeći (neprijateljski) brod. Piratstvo je profitirajuća stvar, ali ako to i sprovodite, budite spremni da u svakom trenutku de-

slučaju da odbijete poslušnost. Zbog svih navedenih razloga, vi se spremate za revoluciju skoro od samog početka igre, uvodeći u Kontinentalni Kongres (telo koje je pripremilo američku deklaraciju nezavisnosti) poznate ljude iz raznih okruga čovekove delatnosti, kao što su Benjamin Franklin ili Pocahontas. Svaki od njih vam daje neki bonus, u zavisnosti da li je, recimo, savetnik za rat, ili za politiku.

Jedan od načina za povećanje broja "Sons of Liberty", je stavljanje nekog kolonista u ulogu kongresmena, koji "samo hleb jede i politizira". Broj pobunjenika se povećava i sa izdavanjem patriotskih magazina, novina, i sl. Kada u nekoj koloniji broj pobunjenika dostigne 50%, ta kolonija dobija poseban bonus na sve radnje. Patriote valjda bolje rade. Igrajte dugo, i na kraju će 50% celog stanovništva podržavati ideju o otcepljenju, a Kontinentalni Kongres će postati dosadan sa zahtevima za proglašenjem nezavisnosti. Nemojte odmah posezati za opcijom "Declare Independence", postoji još nekoliko zanimljivih stvari. Naime, svi kolonisti koji su

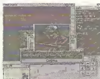



mantujete vašu vezu sa "nemilim događajima".

I tako. Sve ste vi to lepo uradili, uzivate u plodovima rata i pljačkanja, ali igra nikako da završi! U čemu je štos? Niste se osamostalili, a to je krajnji cilj igre. Kao prvo, u svim vašim kolonijama postoji određen broj ljudi koji podržava ludu ideju o otcepljenju. Oni su predstavljeni sa "Sons of Liberty", pa neki broj, što pokazuje procenat ljudi koje je kralj toliko iznervirao da žele otcepljenje. Verujem da će kralj iznervirati i vas sa konstantnim podizanjem takse zbog najbezveznijih mogućih razloga. Ako mu to i oprostite, znajte da pri svakom podizanju takse morate da poljubite njegov ružičasti prsten, što je samo po sebi odvratno i zbog toga dovoljan razlog za nezavisnost. Da ne pominjem bojkot neke vaše robe na tržištu matične države, u

"za kralja" će praviti probleme. Drugo, kralj ima dobru vojsku, specijalizovanu za takvu vrstu neposlušnosti, koja će probati da vam izbaci tu ideju iz glave (a i samu glavu sa ramena). Ne žurite, nabavite dvostruko više vojske nego što mislite da vam treba, osigurajte sve kolonije, pa i tada razmislite dvaput. Kada (ipak) objavite nezavisnost, svi vaši iskusni vojnici postaju "Continental Army", a vi dobijate novu titulu. Tada je vreme da povećate broj kongresmena, i patriotsku propagandu. Verujte, veoma je korisno.

A kada vas godine pritisnu (dođe vreme da se ide u školu, ili završite igru), izaberite opciju "Retire", i podite u zasluženu penziju (kao starac od nekih 200-800 godina). Zahvalni građani vaše zemlje, daće vaše ime nekoj stvari koja simboliše vreme te vlada-



vine. Npr. "Zvečarka Danijel", ili nešto gore (a možda i bolje).

Tako je to. Nekim narodima, vladar jednostavno ne može da ugodi...

*Daniel Časnji*

*Napomena: ilustracije su iz verzije za Amigu!*




PC 3

Izdavač: MICROPROSE
Žanr: Simulacija stvaranja
Min. hardver: 386, 4Mb
HD instal: DA
Verzije: AMIGA



Igra je zanimljiva i veoma zarazna. Svaki put kada je startujete, drugačija je.



| | |
|---|---|
| Grafika: | 71% |
| Zvuk: | 80% |
| Igrivost: | 92% |
| Atmosfera: | 90% |



83%





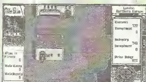

Japanci znaju da prave igre i za druge kompjutere, a ne samo za *Segu*! Do ovog senzacionalnog otkrića došao sam nakon probne "vožnje" nečega, što se zove **New Horizons**. Program je napravila firma *Koei*, odnosno njen programer sa dugačkim imenom koje nema smisla da navodim (a i zauzelo bi prostora). Igra je "nešto", što bi se moglo nazvati mešavinom avanture, strategije, arkade, i istrazivačke igre.



Radi se o otkrivanju raznih "uncharted" delova sveta, pokoravanju tamošnjih naseljenika borbama na vodi, trgovini, i mogao bih nabrajati do sutra... To je, zapravo, glavna prednost igre, to jest, raznovrsnost ciljeva, i taktika da se taj cilj ostvari. Cilj dobijate izborom svog lika, između pet avanturista, i jedne "avanturistkinje". Njihovi zadaci, osobine, i "background", su lepo prikazani u uvodu. Izaberite najsličnijeg vama, i krenite u "Uncharted Waters".

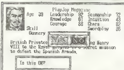
Postavka igre je sledeća: postoje luke, u kojima se odvija avanturistički deo. Tamo su sve ustanove od značaja (brodogradilišta, pabovi, palate i dr.), zatim tu su putovanja brodom i bitke kao i otkrivanje raznih sela, gradova, itd. U lukama opremate vaš brod, dobijate zadatke, informacije, uopšte, sve što vam je potrebno, naći ćete tamo. Na moru se vodi drugi deo igre: sa svojim vernim brodom (ili vernom flotilom brodova), lutate sa jednog kraja sveta na drugi, povremeno ratujući sa piratima, a sve u cilju ostvarenja vašeg cilja. Sudbine svih šest likova se prepliću, i to čini ovu igru maestralnom.

Različitost osobina i ambicija svakog od šest istraživača držaće vas dugo za ekranom vašeg PC računara. Postoji i par (sitnih) zamerki. Npr, nemoguće je iskrcati se u novootkriveno područje. Tj. moguće je, ali nema grafičkog okruženja! Imate samo meni, sa raspoloživim opcijama. U trenutku kada to vidite, nešto vas podseti na tekstualne avanture sa Spectruma. Ali, igra staje na dve 3.5 inčne diskete, i ovo je verovatno žrtva bogovima kompjuterskog prostora. Ostatak grafike u igri podseća na **Cobra Mission**. Sličice na koje nailazite sa vremena na vreme su lepe, u stilu japanskih crtanih filmova, ali grafika u većem delu igre podseća, u najboljem slučaju, na **Civilization**. Kada ste u luci, imate "neki polu-odgore" pogled na stvari, tj. na vas i zgradice u okolini, a kada krstarite brodom - "Neko to od gore vidi sve". Druga zamerka odnosi se na upravljanje brodom. Naime, vetar utiče na pravac kretanja, tako da ga je ponekad teško kontrolisati. Neko će reći da je realnost pozitivna, ali šta sa nama koji ne želimo realnost, već čistu zabavu? Uostalom, realnost (u takvim stvarima) više odgovara simulacijama, nego ovoj vrsti igara. Kad bi barem postojala opcija za isključivanje "tog vetra".




Da sumiram: igra je veoma dobra, i verujem da će vam se svideti. Lepe stvari su najlepše kad ih sami otkrivate. Zašto kvariti takav osećaj? Zato, nabavite ovu igru. Dostojna je vašeg hard diska.

*Daniel Časnji*




## NEW HORIZONS

PC 2

Izdavač: KOEI

Žanr: Avantura

Min. hardver: 386, 4Mb

HD instal: DA

✓ Postavlja nove standarde, objedinjava više tipova igra

✗ Igra nije skroz dovršena. Malo više truda, vremena, disketa, samo bi poboljšalo ukupni utisak.

| | |
|---|---|
| Grafika: | 79% |
| Zvuk: | 72% |
| Igrivost: | 91% |
| Atmosfera: | 73% |

☺ 79%

# LOST IN MINE

Izgleda da su se od nedavno na tržištu pojavili brojni programi (tacnije igre), napravljeni od strane poljskih programera. Srecom, radi se o kvalitetnim programima u koje definitivno spada i **Lost in Mine**.

Naime, rec je o izuzetnoj logičkoj igri, izdatoj ove godine od strane *Mark Soft*-a. Igru je inace napravio *Wookie Soft*, ali to sada nije vazno. Bitno je to, da sam se igrao puna četiri sata, a samo sam hteo da vidim o cemu se radi (nisu epidemijske razmere, ali zaraza je zaraza).

Prvo što vam zapadne za oko, tačnije uho, je muzika. Nisu baš mega hitovi, ali se može desiti da počnete da zviždućete melodiju koja se "vrti" na nivou koji igrate. No, krenimo redom.

Vi vodite malog (u punom smislu te reči) čovečuljka, koji se (kako i naslov kaze), izgubio u rudniku. Naravno, kao i u svakom rudniku, i u ovom ima zlata. Doduše, u vidu zlatnika, ali zlato je zlato. Da biste skratili vreme, skupljate zlato i tražite izlaz. U prevodu, nema vam izlaska dok ne sakupite sve zlatnike. U svemu ovome nema mnogo logike, i zato su zlatnici na "najnemogucijim" i nedostupnim mestima (ovo pogotovo nema logike). Kao veoma inteligentan kolekcionar zlata, upotrebicete sva raspoloživa sredstva da stignete do svog cilja: tačnije konsticete bušilice, teleporte, dinamit, tenkove, i mali milion drugih pomagala, koja se mogu naci u rudniku. I tako ćete naposletku kopati tunele, bušiti zidove, graditi mostove, i još mnogo toga. Sve u cilju da se stigne, kako da kažem, "preko zlatnika do izlaza".

Igra zauzima tri diskete, i može se reci da je uradena na "fazon" legendarnih *Lemmings*-a. Lost in Mine bi bio Lemming, koji se koristi modernom tehnikom da bi stigao do cilja. Medutim, za razliku od Lemmings-a, Lost in Mine se ne igra "kliktanjem" na opcije, vec vašeg "kolekcionara" vodite džojstikom. Ima još jedna igra koja podseća na Lost in Mine, a to je (ako se secate), **Ugh**, samo što bi to bila verzija u kamenom dobu. U poređenju sa ove dve, a i mnogim drugim logičkim igrama, Lost in Mine spada medu najbolje.

Grafika i animacija nisu nešto posebno, ali to i nije bitno kod igara ovog tipa. Sve je, kao i kod Lemmings-a, sitno nacrtano, a programeri su "skrtarili" na bojama (prilično otužno). Zvuk i efekti nadoknaduju sve vizuelne nedostatke. O muzici smo pričali, a zvukovi su veoma jasni, i dobro uklopljeni. Nivoa ima mnogo, i relativno su teški (igrate na ograničeno vreme, koje varira po nivoima), ali su zanimljivi. Dobra stvar je, što se neki nivoi mogu preci na više različitih načina, i ne moraju se upotrebiti sva raspoloživa pomagala.

Igra je inace na poljskom, ali to vam neće smetati. Možda je malo spora (mislim na kretanje i sl.), i možda je trebalo glavnog aktera nacrtati malo krupnije, ali preci cemo preko toga. Sve u svemu, Lost In Mine je igra koja će vas dugo zadržati ispred kompjutera, i preporucujem je svim ljubiteljima logičkih zavrzlama.

***Vladimir Vodalov***

## LOST IN MINE

OCS

3

**Izdavač: Mark Soft**

**Žanr: Logička**

**Min. hardver: A500, 1Mb**

**HD instal: NE**

Kvalitet zvuka i efekti su na visokom nivou.

Brže kretanje i koja boja više nikom ne bi škodili.

| | |
|---|---|
| Grafika: | 67% |
| Zvuk: | 82% |
| Igrivost: | 73% |
| Atmosfera: | 85% |

77%

# OBSESSION

Pred nama je još jedan fliper, u stvari još četiri flipera. Dolazi iz kuće *Unique Development Sweden*, i dobar je. Da ne znam ko ga je napravio, pomislio bih da se radi o nastavku serijala započetog sa legendarnim **Pinball Dreams**. Obsession je, moglo bi se reći, klon Pinball Dreams-a. Opet, svi fliperi su u suštini veoma slični. Pitam se zašto?





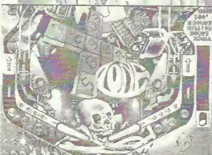
Obsession ne donosi ništa novo i revolucionarno. Sve je već viđeno, na ovaj, ili onaj način. Na raspolaganju vam, kao što rekoh, stoje četiri flipera: **Aquatic Adventure, Balls n' Bats, X-ile Zone** i **Desert Run**. Sva četiri su odlično grafički urađena, na nivou Pinball Dreams i Pinball Fantasies. X-ile Zone je, po mom mišljenju, mogao biti i bolji. Zvuk je, kao i grafika, veoma dobar. No, postoje dve razlike, koje su ujedno i jedine primedbe. Možda je to samo plod moje bolesne mašte, ali mislim da su fliperi malo nepregledni, pa ćete se ponekad "izgubiti", ne znajući gde je šta. No, vremenom ćete se navići, tako da ovo i nije veliki problem. Moguće je, da zvučim kao neki hronični nezadovoljnik, ali fliperi su mogli biti malo kompleksniji. Možda mi se ovo samo čini. Prošlo je mnogo vremena od zadnje partije Pinball Dreams-a i Fantasies-a.



Na kraju, ostaje samo da zaključim (već rečeno). Ništa novo, ništa revolucionarno, ali vredi pogledati.

***Pavle Vukadinović***

Zahvaljujemo se **AMIGA FORT**-u na ustupljenoj igri.



## OBSESSION







**Izdavač:** UDS
**Žanr:** Fliper
**Min. hardver:** A500, 1Mb
**HD instal:** NE



Sve je prosečno.



Fliperi su mogli da budu malo kompleksniji i pregledniji.

| | |
|---|---|
| Grafika: | 56% |
| Zvuk: | 81% |
| Igrivost: | 92% |
| Atmosfera: | 68% |

**74%**



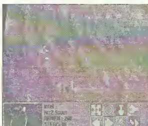



Kada sam prvi put učitao ovu igru, u mojoj glavi došlo je do konfuzije, propracene blagim talasom panike.

"Motka (eng pole) Kakva motka? Koja motka? Gde je tu motka? Pa dobro, možda je pol, severni ili južni, ili Ma, nije ni jedan pol, garant... Hmmmm Hodač (eng walker) Pa, sad, ne piše se to tako... Ili možda... Ma, gde mi je rečnik?"

E, onda mi je, posle desetak minuta pogubljenosti, konacno sinulo

"Pa to je na poljskom! Pa da! Kako se ni... Cek', ček ...Na poljskom!?"




Da, na poljskom U stvari nije uopšte cudno To nije jedina poljska Igra koja se pojavila na sceni u poslednje vreme. Na primer tu je Cytadela, koja je veoma dobra, itd. Samo naslov je na poljskom, ostatak je, (na srecu), na starom, dobrom, engleskom Jedini problem je, što i dan danas, nemam pojma šta znači Pole Walki Ko zna, mozda I jeste motka, a mozda je I pol...

Radi se, u stvari, o nekoj vrsti strategije. Verovatno ste vec culi, videli, ili igrali, Tanks, možda i Scorched Tanks ili nešto slično To je "ono, kad se tenkovi gađaju preko brda i planina, uz put vršeci veoma radikalne izmene početne konfiguracije reljefa" Ovde su stvari malčice izmenjene, bolje reci - proširene. Prvo, područje na kojem se odvija bitka je mnogo mnogo vece. Pogled na teren je iz pticije perspektive Mapa je reljefno urađena Drugo, nemate na raspolaganju samo jedan, bedni, tenk, vec celu bazu U bazi kupujete "tenkove" i municiju po želji, a sve to od novca koji dobijate u svakom potezu (po hiljadu dolara, mislim) Možete da birate između šest vrsta borbenih mašina, koje se razlikuju po oklopu, nosivosti, pomeranju, dometu oružja, i naravno - ceni Postoji i desetak vrsta municije, što eksplozivne, što specijalne, plus - mogućnost da za 5500 dolara naručite vazdušni napad Ovde je, doduše, manji izbor municije nego u Scorched Tanks ali nije bitno Mozete igrati na četiri različite vrste terena (hill, swamp, glacier i volcano), koji je svaki put drugačije konfigurisan U borbi mogu da učestvuju do četiri igrača, humana ili silikonska. Jedna zanimljivost je, što možete, u slucaju da birate da igrate protiv kompjutera, igrati protiv Motorole ili Intela Možete i namestiti da igraju jedan protiv drugog Proverite ko je pametniji!

Zaključak sledi Igra je užasno zarazna. Prenosi se na malo disketa Tehnički je sasvim solidno urađena.

*Pavle Vukadinović*



## POLE WALKI




**Izdavač. Mirage Software**

**Žanr Strategija**

**Min. hardver A500, 1Mb**

**HD install DA**



Igra je dušu dala za zabavu, pogotovo ako igrate u više igraca Strašno je zarazna.



Nemam ni jednu zamerku Ovd je sve što mi treba, bar za neko vreme.

| | |
|---|---|
| Grafika: | 50% |
| Zvuk: | 89% |
| Igrivost: | 100% |
| Atmosfera: | 55% |

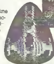
**74%**

# STAR CONTROL II™

## THE UR-QUAN MASTERS

Evo jedne igre koja je na PC tržištu prošla potpuno nezapaženo, osim (naravno) među fanatičnim poklonicima prvog dela. Ipak, sumnjam da bi neki zagriženik za igre tipa **Elite**, **Milenium 2.2**, **Deuteros**, ili onih iz *Star Trek* serijala, odoleo da uz ovu luckastu space-operu ne provede nekoliko neprospavanih noći (nedelja, meseci...). Kao i prethodnik (**Star Control I**, ili krace **Famous Battles of the Ur-Quan Conflict Volume IV**), **SC-II** ne može da se pohvali zadivljujućom grafikom, animacijom ili zvučnim efektima. Verovatno je to razlog, zbog kojeg mlade generacije igrača, zatrovane novim talasom CD-(ne)interaktivnih filmova, nisu udostojile ovu igru svoje cenjene pažnje. Ali, za razliku od 95% igara novije produkcije, **Star Control II** ima osobinu na koju današnji programeri sasvim zaboravljaju, a bez koje ni jedna igra nije ono što treba da bude: IGRIVOSTI Momci iz *Accolade*-a su načinili odličan potez zadržavši koncepciju dobrih, starih, pucačkih igara sa osmobitnih računara, dodali malo boje, zvuka, elemente strategije i avanture I... dobili igru, koja na tih i podmukao način ume da proguta zastrašujuće količine slobodnog vremena: čovek to ne i primeti, sve dok ne počne da broji koliko je puta od učitavanja ponovio čuvenu rečenicu: "Samo još jednom"



Igra je podeljena u dve celine. Prva je odlična strateško-pucačka avantura, sa ne baš originalnim, ali zato izvanredno osmišljenim zapletom, koji vrvi od otkačenih situacija i još otkačenijih dijaloga. Druga je zapravo samo pucački "odeljak" prethodne, izdvojen u zaseban program, i doteran tako da omogućava istovremeno igranje dva igrača. Naravno, jedan protiv drugog. Upozorenje: ZARAZNO! Ovisnici o prvom delu SC-a znaju o čemu se radi, ali će verovatno biti razočarani kada otkriju da su autori, iz samo njima znanih razloga, iz ovog programčića potpuno izbacili strategiju. S obzirom da je "glavni" deo igre urađen pretežno u avanturističkom stilu, i u njemu nema opcije za dva igrača, nije na odmet sačuvati i prethodnu verziju SC-a. Za slučaj da poželite da se sa prijateljem upustite u strateški okršaj.

Uvodna priča glasi ovako: *Tokom mnogih bitaka između Saveza (Alliance of Free Stars - dobri momci) i Hijerarhije (Hierarchy of Battle Thralls - loši momci), na jednom od neistraženih svetova Saveza otkriven je napušteni podzemni grad napredne civilizacije Prekursora, prepun tehničkih čudesa koje je ova, pre više hiljada godina iščezla rasa, ostavila za sobom. U toku istraživanja, flota zloglasnih Ur-Quana probila je odbrambenu liniju Saveza i time odsekla istraživački tim od spoljašnjeg sveta. Uprkos tome, istraživanje je nastavljeno i nakon dvadeset godina, otkrivena je svrha podzemnog grada: bila je to fabrika svemirskih brodova! Ali, materijala u skladištima ima dovoljno samo za jedan brod, i to upravo onaj koji vi treba da povedete svemirskim prostranstvima, da biste ispitali šta se u poslednjih dvadeset godina događalo u svetu i okolini. Ukoliko se rat protiv Hijerarhije još uvek vodi, upotrebite naprednu tehnologiju Prekursora i pomognete Savezu*

No, kako ćete saznati odmah po dolasku u Sunčev Sistem, od moćnog Saveza nije ostalo ništa. Svi vaši saveznici su istrebljeni i porobljeni, planeta Zemlja je zbog učešća u pobuni zauvek zapečaćena neprozirnim omotačem, a Ur-Quan zavodi teror po Mlečnom Putu i okolini. Naravno, na scenu stupate - VI, sa namerom da osnujete Novi Savez Slobodnih Zvezda, i zauvek (po n-ti put) poznati Univerzum oslobodite zla.

Počinjete, kao što rekoh, u Sunčevom sistemu, obilazeći planetu po planetu i ispitujući znake života na svakoj od njih. Možete se spustiti na površinu, i skupljati rude koje ćete kasnije da koristite za izgradnju brodova i prateće opreme. Ukoliko naiđete na neko postrojenje ili vanzemaljsko letelicu, možete pokušati da uspostavite kontakt s njom. Razgovori sa vanzemaljcima vam, pored duhovitosti, donose i važna obaveštenja o zbivanjima u poznatom svemiru, a ponekad i otkrivaju koordinate značajnih sistema na zvezdanoj karti. Karta Galaksije nalikuje na onu iz "Elite", s tim da je navigacija kroz hipersvemir prepuštena vama, na milost i nemilost. Ukoliko vam u toku međuzvezdanog putovanja nestane goriva, ne brinite, nakon određenog vremena se pojavljuje brod Melnorma, misteriozne trgovačke rase sa drugog kraja Galaksije, koji će vam dati gorivo, štitove za brod i još koješta u zamenu za najvredniju robu u čitavom kosmosu: informaciju! Pored Melnorma, kao i starih poznanika iz prvog dela - Spathi-ja, Vux-a, Yehat-a i drugih, imaćete priliku da sretnete i desetak novih rasa. Svaka od njih ima svoje osobenosti, kako u karakteru, tako i u naoružanju. Zato, pazite s kim "se kačite". Bilo bi, zapravo, najpametnije da sa svima razgovarate učtivo (osim, naravno, sa Ur-Quan-Ima, ali ukoliko sretnete baš njih i nećete imati prilike za priču), dok ne steknete pravu sliku o svakoj rasi. Potom počnite da pridobijate za sebe potencijalne prijatelje, i naravno, da tamanite neprijatelje.

Iako avanturistički deo SC-a spada među bolja ostvarenja tog žanra, ono što ovu igru čini zaista neodoljivom su svemirske bitke. Ako ste očekivali fantastičnu 3D grafiku, sa "phong" senčenjem u realnom vremenu, ili nešto slično, možete mirno da preskočite ostatak teksta. Ali, ako spadate među one nesrećnike koji su protraćili svoju mladost u fliperanama na igrama tipa "Defender" ili "Asteroids", nećete uspeti da sprečite refleksni potez rukom naniže (do mesta gde bi otprilike trebao da se nalazi prorez za žetone, kada bi vaš PC bio automat za igru) u trenutku kada ugledate borbeni ekran. Pogled odozgo, rotacija broda levo-desno, gas, pucanje, štit, i naravno, blago promicanje zvezda u pozadini. Zar vam to ne budi neke divne uspomene? Stara ideja je obogaćena novim detaljima, kamera "skače" bliže ili dalje, zavisno od međusobnog rastojanja protivnika, što bliske borbe čini zaista dramatičnim. Ukoliko se okršaj odvija u blizini planete, njena gravitacija utiče na brodove (ako pogodite brzinu i ugao, možete čak i ući u orbitu oko nje!), i što je najvažnije, svaka letelica ima drugačije karakteristike (tj. oružja, odbrambene i manevarske sposobnosti), i to tako izabrane da je (uz malo sreće) sa svakim brodom, makar i najmanjim, moguće pobediti (ili bar prilično oštetiti) svaki drugi brod. Uspravna zelena linija pored imena broda predstavlja posadu



red imena broda predstavlja posadu letelice, dok je crvena - energija. Posada se gubi svakim primljenim pogotkom, energija nestaje korišćenjem sredstava za napad/odbranu (pucanje i specijalna osobina), a obnavlja se u zavisnosti od same letelice.



Za one koji nisu igrali SC-I, sledi kratki opis brodova (od svih rasa). Prijatno igranje!

ALIANCE OF FREE STARS

**CHENJESU.** Predvodnici saveza. Brodovi su im veliki i snažni, ali i relativno tromi. Izbacuju projektile koji nanose mnogo štete protivniku pri direktnom udaru, a rasprskuju se u manje ako pre sudara otpustite dugme za vatru. Specijalno oružje (u daljem tekstu S.O.) su manje letelice koje se ustreme na protivnika, i isisavaju mu energiju.

**ARILOU.** Mali, veoma okretni brodovi bez inercije. Imaju laser sa automatskim nišanjenjem za blisku borbu, i hipersvemirski skok na slučajne koordinate kao specijalnu osobinu. Bivaju uništeni već pri prvom pogotku.

**EARTHLING.** Spore, ali okretne (mislim, brzo se okreću oko svoje ose) letelice sa snažnim, navođenim projektilima, i samonišanećim laserima za blisku borbu. Ovi laseri uništavaju i svu "sitnež" koja se nađe u blizini, od asteroida, do projektila i protivničkih lovaca.

**MMRNMHRM** (ne, nije štamparska greška). Mogu da se transformišu iz sporog i okretnog broda sa jakim laserom, u veoma brz i neokretan brod sa slabim (dvostrukim) projektilima.

**YEHAT.** Jaka rafalna paljba i zaštitna barijera.

**SYREEN.** Pucanje kratkog dometa, i pevanje (!) kao specijalno oružje. Kada čuju ovo pevanje, članovi protivničke posade (svi osim jednog, taj je valjda vezan za jarbol) iskaču iz broda i slobodno plutaju vakuumom, tako da ih vi (ili njihov "vlasnik") možete pokupiti, i popraviti svoje brojno stanje.

**SHOFIXTI.** Brz i okretan, sa slabim pucanjem. Nepogrešivo ubija protivnika, ali pomoću sistema za samouništenje.

HIERARCHY OF BATTLE THRALLS

**UR-QUAN.** Predvodnik Hijerarhije i najjači brod u igri. Ispaljuje vatrene kugle velikog dometa, i lovce koji kao muve oblecu oko protivnika i rešetaju ga laserima. Veoma veoma, nezgodan.

**MYCOON.** Slabo pokretljiv, ispaljuje velike lopte od plazme koje prate protivnika. S.O. popunjava energiju.

**SPATHI.** Veoma brz i okretan, ali sa lošim pucanjem, i slabim projektilima kratkog dometa.

**VUX.** Kao glavno oružje ima jak laserski shop, a kao specijalno - zelene parazite koji se lepe na protivnički brod i usporavaju ga.

**ILWRATH.** Bljuje vatru kratkog dometa, i može postati nevidljiv.

**ANDROSYN.** Trom, izbacuje gomile otrovnih mehurića. S.O ga pretvara u brzu vatrenu loptu, koja pri direktnom sudaru protivniku nanosi velike gubitke.

**UMGAH.** Spor ali okretan. Umesto pucanja, ispred sebe stvara levak antimaterije, koji istovremeno služi i kao neprobojni štit, i kao sredstvo za napad. Pravi veoma brze skokove unazad.

Nove rase i njihovi brodovi

**CHMMR.** Okretan brod srednje brzine, sa snažnim laserom. Tri drona (takođe naoružana laserima) kruže oko njega. S.O je snažan magnet - privlači protivnički brod bez obzira na udaljenost.

**DRUUGE.** Nalikuje na bazuku, veoma inertan i spor, ali sa tako snažnim projektilima, da ga svaki pucanj odbacuje unazad većom brzinom nego što su svi ostali brodovi u stanju da se kreću. S.O. obnavlja energiju.



**KOHR-AH.** Velik i snažan, ispaljuje rotirajuće mine koje lebde u vakuumu. S.O. širi oko broda krugove plamenih kugli. Teško uočljiv.

**MELNORME.** Slabo pucanje, S.O su kugle koje zavrte protivnika kada ga pogode.

**ORZ.** Izbacuje uljeza koji se uvlači u protivnički brod, i tamani posadu u "Alien stilu". S.O.+(levo/desno) okreće cev topa.

**UTWIG.** Ispaljuje gomilu metaka jednim pucnjem, i ima štit. Energija se ne obnavlja.

**PKUNK.** Puca na tri strane, psuje(???) i "reinkarnira" se.

**SYLANDRO.** Izbacuje munje, S.O. meni nepoznato.

**SUPOX.** Rafalno pucanje. S.O.+(gore/dole/levo/desno)- klizi u zadatom pravcu. Teško ga je pogoditi.

**THRAOOASH.** Slabo pucanje, ostavlja vatreni rep za sobom.

**ZORFOT.** Brz, ima rafalno pucanje, i kratak (ali opasan) laser nalik na žablji jezik.

*Dragan Jerosimović*

## STAR CONTROL 2




**Izdavač:** ACCOLADE
**Žanr:** Arkadna strategija
**Min. konfiguracija:** PC286, 2Mb
**HD instal.** DA



Atmosfera, priča, humor, igrivost arkadnih delova, jednostavnost komandi.



Izbačena je strategija za dva igrača, koja je postojala u prvom delu Izaziva zavisnost

| | |
|---|---|
| Grafika: | 40% |
| Zvuk: | 70% |
| Igrivost: | 100% |
| Atmosfera: | 99% |



77%

# MOONSTONE
## A Hard Days Knight

*Samo je pun mesec u tamnoj noći pokazivao put onima koji su se polako, u povorci kretali kroz šumu, ka visokom i prastarom kamenju poređanom u krug, ka **Stonehenge-u**. Uz varljivu svetlost baklji koje su nosili, druidi su se poređali unutar kruga mističnog kamenja. Poslednji je stigao Danu, vrhovni druid usetao je u centar kruga, i dok je prostor ispunjavala hipnotička melodija pesme, koju su u zanosu obreda pevali ostali, Danu je podigao ruke ka nebu i poceo da recituje mocne reči. Bogovi su odgovorili, i bljesak munje koja je zaparala nebo osvetlio je ratnika na ivici šume. Ratnik - vitez prišao je Danuu i kleknuo, Danu ga je blagosiljao. Munja je ponovo prešla preko neba, a vitez se uputio ka sumi i sudbini*

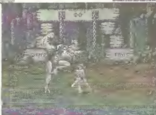


I tako su druidi poslali svoje najbolje vitezove u pohod na Mesečev kamen...

Verujem da su svi oni koji su igrali **Moonstone** prepoznali uvod u tu fantastičnu igru, ali takođe verujem da mnogi među vama dragi čitaoci, ne znaju o cemu se radi. Zato cemo se malo pozabaviti ovom legendom, koja verovali ili ne, i vama omogućuje da postanete legenda ili bar deo nje.

Sada vec davne '91, **Mindscape** je sa timom programera od kojih je najzaslužniji Rob Anderson, izdao, do tada, jednu od najkrvavijih, ako ne i najkrvaviju arkadnu avanturu. Ime tog monstruma na disketama bilo je, i još je **Moonstone**. Inače, ne bi bilo loše da napomenem da su te iste godine kolale price kako je na zapadu ova igra u svojoj punoj tj. krvavoj verziji, bila zabranje na deci ispod 13 godina. Zašto? E, kad budete prvi put odsekli glavu svom protivniku ili vas veliki plavi džin spljeska udarcem svoje močuge, sve cete razumeti. A da ne pominjemo kako možete da budete nabodeni na koplje kao jagnje, obešeni o rep čupavog stvorenja iz šume, da vam veliki ružni Balok pojede glavu, i još mnogo toga što vam se ne bi svidelo. Zašto igrati nešto gde vas samo grizu i ubijaju, upitacete vi. Zato što je to vasa duznost. Pre svega, imate mač sa kojim ne znate šta da radite, mislite da kao svaki dobar vitez treba da hodite zemljom gledajući mimo svoja posla i da ubijate zla stvorenja na svom putu, pa makar to bio i zmaj. Ali da počnemo od početka: pre nego što uđete u igru, imate zadovoljstvo da pogledate divan uvod koji sam opisao na početku svog skromnog teksta. Verujte, genijalan je, onako sve sa muzikom - atmosfera je savršena. Nakon uvoda možete malo da se vezbate, da birate da li će biti krvi ili ne, i da odaberete broj igraca 1-4 (za





više igraca su vam potrebna oba joystick-a, ali je interesantnije igrati sa prijateljima nego sam). Kada ste sve podesili, ostaje vam da izaberete svog viteza među cetiri ponuđena, i pohod moze da počne.

Igra se odvija na zemlji podeljenoj na cetiri oblasti (doline) ravnica, suma, močvara i kamena pustinja. U svakoj dolini se nalazi po jedan ključ (key of the valey) koji je potrebno pronaći, jer sa sva četiri ključa vitezu je dozvoljeno da uđe u Dolinu bogova i tamo se bori za **Moonstone**. Dolina bogova se inace nalazi između ove četiri oblasti. U svakoj dolini su drugačiji protivnici, tako da ćete u močvari sretati velike plave džinove i močvarske demone od blata koji mogu gadno da vas iznenade, ako niste dovoljno brzi. U ravnici ćete se boriti protiv bizarne mešavine lava, divlje svinje i jednoroga, koja stalno trči levo desno i pokušava da vas nabode na svoj rog. Sve u svemu, možete da se sukobite sa jedanaest različitih vrsta protivnika od kojih svaki ima svoj način borbe, što razbija monotoniju nakon dugog igranja u sličnim avanturama. Tu sam uračunao i zmaja koji je poseban izazov, mada se ne smeju zanemariti ni suparnicki vitezovi. Vaš vitez nosi sa sobom mač, kao što smo vec rekli i raspolaže pravom paletom poteza: može seći, bosti, parirati, izmicati se, pa čak i bacati noževe, a pri susretu sa nekim protivnicima postoje i drugačiji udarci (kod čupavih, kotrljajućih stvorenja iz šume npr.), u prevodu slomicete džojstik u žaru borbe. Po mapi se krecete tako što pomerate viteški basinet koji predstavlja vašeg viteza. Osim što se krećete od kovčega do kovcega koji su potencijalno mesto za ključ ili kakvo drugo blago, možete da posetite i dva grada, **Waterdeep** i **Highwood**, kulu carobnjaka **Math-a**, **Stounhenge** i druide, i rodno selo koje se nalazi u "ćošku" vase rodne doline, ali o tome nešto kasnije. Znaci, krećete se po mapi u potrazi za avanturom, a kada stignete do poprišta bitke (možete da napadate i druge vitezove) slika se menja, pa vidite vašeg viteza u punoj veličini, spremnog za obračun. Borba se odvija na samo jednom ekranu iz koga ne možete da izađete. Krećete se u osam pravaca (slično kao u **Pit Fighteru**) s tim što ne možete da udarite neprijatelje ukoso. Inače, kako vreme prolazi i kako ste vi sve bolji i opremljeniji ratnik, vaših protivnika je sve više, tek da se održi ravnoteža. To je takođe dobro jer vam se ni u jednom trenutku neće dogoditi da nekoga prelako pobedite. Posle svake borbe možete da uzmete blago: zlato, magične predmete, ili ključ, a dobili ste i poen iskustva koji možete da utrošite na povecanje jednog od tri statuta: snaga, kon-



strucija i izdržljivost. Od snage zavisi koliko ćete nekog oštetiti, od konstitucije - koliko udaraca možete da primite, a od izdržljivosti - koliko dugo možete da se krećete. Tako vremenom postajete sve vještiji, bolji i spremniji za opasnije protivnike. Još jedna interesantna stvar kod kretanja je da se drugačije krećete kroz ravnicu, močvaru, preko planinskog masiva ili preko reke, što doprinosi realnosti igre.

Kao što rekoh, možete da posetite dva grada. U **Highwoodu** idite do prodavca oružja i uzmite bolji mač, oklop ili nož. U gradu je obavezno i Healer koji će vam zalečiti rane zadobijene u vašem herojskom pohodu, naravno, za odgovarajuću cenu. Tu je i hram u kome možete da prodate i kupite magične predmete. Na raspolaganju su vam mačevi, prstenje, napici, talismani, i skrolovi sa kojih bacate magije... Sve to je postavljeno u cilju da vas zaštiti, izleči, učini jačim, ili pretvori u sokola i omogući da slobodno letite. U gradu je naravno i nezaobilazna krčma, da se osvežite, i što je još važnije da se kockate. Tako lako možete da dođete do **novca**, ali i da ga izgubite, sve u svemu, zabavno je. Drugi grad, **Waterdeep**, je gotovo identičan prvom, s tim što se u njemu, umesto hrama, nalazi **Mythral the Mystic** koji će uz malu donaciju zaviriti u vašu sudbinu. On će vam pokloniti ili oduzeti deo sposobnosti, zavisi od toga kako vam je nebo naklonjeno. Kad tad, dok hodite zemljom, naići ćete na kulu **Math**-a čarobnjaka koji će vam, znajući za vaš pohod, pomoći, ali pazite da ne remetite previše mir moćnog maga.

**Stonehenge** je u šumi, tamo vam Danu, vrhovni druid, može podariti duži život u zamenu za magični predmet. Ceremonija je divna, obavezno je pogledajte. Na kraju, ostaje vam da posetite rodno vam selo, i da se malo odmorite, i zalečite. U Dolini bogova očekuje vas finalna bitka protiv zastrašujućeg neprijatelja (žensko biće!) koga morate da savladate da biste na posletku dobili **Moonstone**. Iscrpljeni od duge potrage i silnih borbi, sa Mesečevim kamenom u ruci, ne preostaje vam ništa drugo nego da se uputite ka **Stounhenge**-u i predate kamen druidima...

**Moonstone** kao igra predstavlja svojevrsno remek delo. Ideja zapleta nije naročito originalna, vitezovi u pohodu nisu ništa novo, ali je lepo osmišljena i ukrojena, što dokazuje uvod i događaji tokom igre. U **Moonstone**-u je sve ono što bi jedna epska avantura trebala da ima: zmajevi, mačevi, čarobnjaci... Ni u jednom trenutku nećete osetiti da je nešto suvišno ili preterano.

**Moonstone** je nabijen izuzetnom atmosferom i to mu je najveća vrednost. Igra prosto zahteva da se saživite sa njom. Tome najviše doprinosi muzika, različita od situacije do situacije, od vesele pesme u krčmi, do pravog horora pre borbe. Tu su i efekti, koji verovatno nisu dorasli igrama iz '94. i '95, ali su zato savršeno uklopljeni i postavljeni: vaš vitez će jauknuti kada primi udarac, i ispustiti uzdah dok udara (slično kao u teniskim mečevima). O monstrumima da i ne govorimo: oni reže, grokću i što-šta još, a naročito je interesantan zvuk krvi koja ističe iz leđa probodenog ratmena! Sve za atmosferu - mora da je bio moto ljudi koji su pravili **Moonstone**, jer krv koju vi i vaši protivnici prolijete ostaje na ekranu, baš kao i leševi. Neće se dogoditi da leš misteriozno nestane uz treperenje kao u mnogim igrama. Grafika, animacija i izvođenje su takođe na zavidnom nivou. Igra je prepuna slika i animiranih delova. Naročito se ističu početak i kraj, urađeni po sistemu crtanog filma. Zamerio bih čestom menjanju disketa (ima ih tri) i sporijem učitavanju, ali su programeri i tome doskočili. Na ekranu je, dok traje učitavanje, uvek ispisana po jedna korisna poruka u vezi sa igrom koju vredi pročitati. Sve u svemu, **Moonstone** spada u red igara koje zaslužuju pažnju. Ko mi ne veruje a ima 1Mb memorije i tri diskete viška, neka se sam uveri.

*Munja je zaparala nebo, i vitez sa čudnim kamenom u ruci sada je mogao da vidi mističan krug i druide u njemu. Pohod je završen. Došao je po nagradu. Bio je na onom istom mestu na kome je stajao Danu kada ga je blagosiljao pred potragu, pre toliko vremena. Obred je počeo. Devojke ispred ratnika igrom su pratile ritam bubnjeva koji su odjekivali u noći. Nebo je odgovaralo gromovima. Poslednje što su videle bio je bljesak munje koja je pogodila viteza i ponela ga put neba. Tamo u vaseljeni među bogovima, njihov šampion je postao sjaj zvezda koje se neće ugasiti... Sazvežđe ratnika...*

*Mnogo godina kasnije, kada je ova priča postala bajka, na proplanku u vedroj noći, otac je sinu pokazivao zvezde i pričao mu priču koju čuo od svog oca, i koju će njegov sin ispričati svom sinu. I tako se legenda o hrabrosti vitezova koji su se borili za Mesečev kamen prenosila s kolena na koleno...*

***Vladimir Vodalov***

## MOONSTONE

OCS A 3

**Izdavač: MINDSCAPE**

**Žanr: Arkadna avantura**

**Min. hardver: A500, 1Mb**

**HD instal: NE**

**Verzije: PC**

Igra je odlično zamišljena. Najveći plus jesu potoci krvi, koji teku na sve strane i načini umiranja.

Igra se često blokira: dobijete neograničen broj magičnih stvari, zli vitezovi ponekad dođu do Moonstone-a i bez sva četiri ključa.

| | |
|---|---|
| Grafika: | 81% |
| Zvuk: | 90% |
| Igrivost: | 93% |
| Atmosfera: | 100% |

**92%**

# STAR FLIGHT

*Date: 20-01-4620*

***From.** Captain Lupus, ISS Grim*

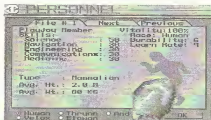
***To** Interstel, Orbital Division*

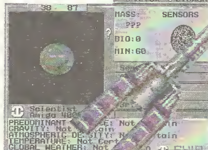
***Subject.** Solar Flare*

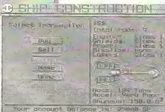
Iako su prošla tek četiri meseca, sve što je "tada bilo sada", izgleda tako daleko Naravno, stara dobra vremena uvek izgledaju davna i daleka Dok recimo, kraj koji predstoji za nekih šest meseci izgleda vraški blizu, a čini mi se da će biti i vraški svetao

Kada sam 01 01-4620 pozvan na stanicu da preuzmem komandu nad brodom ISS Grim, nisam ni slutio da će događaji poprimiti dramatičan tok Mislio sam da ću spokojno lutati svemirom, skupljati rude, minerale i zanimljive oblike života, i tako zarađivati. Možda to i nije naročito "ispunjen" život, ali nisam avanturistički tip Nisam heroj No, sudbina je htela da svom silinom, na svojim leđima, osetim prastaru kletvu "Da bog, da živeo u istorijski zanimljivim vremenima" Više ne mogu da se povučem Duboko sam zagazio Obuzeo me je avanturistički duh predaka Sa svakim sklopljenim delićem slagalice, sve više želim da idem do kraja, da rešim misteriju, i saznam odgovore na mnoga pitanja koja su se nakupila za ova četiri meseca

Na sreću, nisam usamljen u ovoj "stvari" Moja posada je uvek bila uz mene, i sada znam da ćemo se zajedno rame uz rame, suočiti i sa kristalnom planetom ako okolnosti to budu zahtevale Sećam se, kada smo se prvi put sreli, bio sam "zeleni" kapetan, koji je trebao da prvi put preuzme komandu Max, oficir za nauku, tek izašao sa Akademije, bio je jedina osoba sa kojom sam mogao normalno da razgovaram Alpha i Beta, androidi zaduženi za navigaciju i popravke, po prirodi nekomunikativni i hladni, nisu ulivali puno poverenja Pretpostavljam da datiraju iz vremena Starog Carstva Snarl, primerak rase guštera (Thryn), i Green, primerak rase biljaka (Elowan), su jedini "članovi" čiji se međusobni odnos nije promenio Naime, obojica su dobri prijatelji sa ostalima, ali se uzajamno ne podnose Nadam se da će do kraja, ma kakav on bio, uspeti da prevaziđu netrpeljivost koja vlada između njihovih rasa



Cak se i brod drastično izmenio za ova četiri meseca. Od bednog, krhkog, nenaoružanog, istraživackog broda, ISS Gnm je postao mocna, oklopljena krstarica. Nije se našao brod koji može da preživi precizne pogotke laserom cetvrte klase, ili probije štit cetvrte klase. A da ne govorim o tome da skoro niko nije dovoljno brz da se meri sa motorima pete klase. Ne govorim ovo zato sto je moj, ali stvarno je najbolji

Još nisam spomenuo misteriju, koja me je u potpunosti okupirala za ova četiri meseca. U stvari, sve je počelo 02-01-4620, svega dan pošto sam preuzeo komandu. Saznao sam o tome tek par dana kasnije kada sam se vratio sa svog prvog puta "napolje" Naučnici su otkrili da je nase sunce postalo nestabilno, i da će za neko vreme, koje nisu mogli tačno da odrede, doći do velikog solarnog bljeska, koji će uništiti kompletan život u sistemu Ova vest, iako tragicna, nije za mene predstavljala ništa posebno. Čak, zbog potreba evakuacije, počele su da se dele nagrade u visini od 10 000 do 45 000, za svaku zabelezenu planetu pogodnu za kolonizaciju. No, od 14-01-4620, stvari su počele da poprimaju drugačiji oblik. Otkriveno je da uzrok nestabilnosti nije u zvezdi, vec dolazi spolja. Ubrzo, susreo sam se, po prvi put, sa rasom insekata Veloxi-ja, i od njih saznao neke stvari koje za mene nisu imale smisla u to vreme. Od tada sam jurio svemirom, komunicirao sa Elowan-ima, Veloxi-jima, Thryn-ovima, i nekim još bizarnijim rasama. Kopao sam po starim, i prastarim, ruševinama. Sve sa ciljem da saznam što više o Starom Carstvu, i mocnoj rasi koja je naizgled, bez traga, i neobjašnjivo nestala. Doznao sam mnogo o stvarima koje ni jedan čovek nije mogao da sanja ni u najgorim košmarima.

Ovaj izveštaj cu da privedem kraju. Kao što sam rekao, naši naučnici nisu mogli da odrede tačno vreme bljeska, ali ja znam da će se to dogoditi u poslednjoj nedelji, desetog meseca ove godine. Vremena je malo, a toliko stvari treba uraditi. Mogu da sprecim bljesak, ne samo na našem suncu, nego i na svim ostalim suncima u galaksiji. Mogu da spasem sve te živote, ali ako ne uspem, želim da se zna da smo moja posada i ja dali sve od sebe.

*Pavle Vukadinović*

## STAR FLIGHT

OCS A

**Izdavač: Electronic Arts**

**Žanr: Svemirska simulacija**

**Min. hardver: Amiga 500**

**HD install: HE**

Igra je izuzetno zarazna. Osecaj misterije koji vas vuče da idete dalje je do sada ne nadmašen.

Zvučni efekti nedostaju

| | |
|---|---|
| Grafika: | 63% |
| Zvuk: | 60% |
| Igrivost | 90% |
| Atmosfera: | 100% |

**78%**

# CYTADELA

Datum 08 06 2305 Vojni međuzvezdani brod X16 se uputio ka planeti srednje veličine na kartama označenoj kao B104-3521 Zadatak uspostaviti vezu sa podzemnim kompleksom laboratorija i vojnih prostorija poznatim pod imenom "Citadela"...

Da li ste čuli za **Arrakis** ? Ne? E, pa sad ćete. Reč je o timu programera iz **Poljske** koji su nas obradovali svojim "skromnim" klonom sada već legendarnog DOOM-a. Ovo je doduše moj prvi susret sa poljskim programerima, ali i pored toga moraću da ih pohvalim na solidno obavljenom poslu

Cytadela je kao što sam već spomenuo još jedan od raznoraznih klonova Doom-a i to će biti dovoljno većini čitalaca, pa da shvate o čemu se radi. Glavni akter igre tj. lik koji vodite je pilot, tačnije kopilot letelice Scout-1 koja je imala sreće da izleti iz broda X16 baš u trenutku kada ga je velika raketa pogodila posred sredine i naravno uništila. Scout-1 je ubrzo ostao bez goriva i bio primoran da sleti na B104-3521. Pri sletanju pilot je poginuo, a jadni, mali, bespomoćni kopilot je ostao sam protiv cele citadele. Tu počinje igra

Naravno ceo ovaj uvod je moguće videti i on je, verujte mi, fenomenalno urađen (sve sa digitalizovanim govorom) i stvarno ne želite da ga propustite. Naročito zato što tri od pet disketa na koliko staje igra "odlazi" baš na uvod u igru. Vaš zadatak je pre svega ostati živ, a potom lišiti života sve oko vas. To ćete uraditi tako što ćete proći bezbroj nivoa, teleporta, iznerviranih i dobro naoružanih stražara, monstruma i vanzemaljaca, prelazeći lavirintski kompleks Citadele u kojoj se proizvode raznorazni mutanti od zatvorenika iz obližnje zatvoreničke kolonije (ovo objašnjava monstrume). Sve u svemu puno posla

Vremenom ćete naići i na pištolj koji je neko zaboravio na podu, a bogami i na municiju. Kupljenje predmeta je potpuno urađeno na "fazon" Doom-a što u prevodu znači da se sva oružja, municija i ostale potrepštine nalaze na podu čekajući na vas da ih pokupite. Vremenom vaši protivnici postaju sve jači i krvoločniji, pa je i vama potreban jači "Firepower" (govorim o sačmari ili poluautomatskom topu tipa Schwarzeneger). U paketu je i bacač plamena, mada mislim da je za vas pravo oružje lanser raketa. Naići ćete i na Medkit-ove kojima povećavate energiju, a možete i da naiđete na flašu "domaće" (eh, ti Poljaci)

U poređenju sa Doom-om, Cytadela baš i nema neke šanse, ali je zato za standardne A500, proširene na 1Mb memorije, prilično dobro urađena. Zaplet igre i nije baš originalan. Sami nivoi variraju od jednostavnih do nadasve komplikovanih i pretrpanih protivnicima i teleportovima. Grafika je na zadovoljavajućem nivou mada je preterano "kockasta" za moj ukus. Međutim, ne treba uzimati sve ovo previše k srcu, pošto sve ovo prilično dobro izgleda na ekranu, a naročito ako ga smanjite. Postoje 8 veličina ekrana od kojih je 1 najmanja, a 8 najveća. Što je ekran manji, to je grafika preciznija, igra brža, detalji vidljiviji. Na ekranu 1 sa minimum detalja i bez nacrtanog poda igra je brza poput Doom-a na 486-ici, a ni grafika nije daleko. Jedino što ćete pokvariti oči gledajući u kvadrat 5x5 cm.

Zaključak je sledeći: igra je zarazna i interesantna i ne treba je zaobići. Doom je možda i "malkice" bolji, ali u Cytadeli ima više krvi, pa ko voli nek' izvoli...

*Vladimir Vodalov*

Zahvaljujemo se **AMIGA FORT-u** na ustupljenoj igri.

**CYTADELA**

OCS 5

**Izdavač: VD**

**Žanr: Pucačina**

**Min. hardver: A500, 1Mb**

**HD instal: NE**

Cytadela je zarazna i pristojno "brza".

Da je uvod kraći, igra bi verovatno stala na manje disketa. Što je igra brža, vama treba veća "dioptrija".

| | |
|---|---|
| Grafika: | 71% |
| Zvuk: | 63% |
| Igrivost: | 83% |
| Atmosfera: | 91% |

**77%**

# FULL THROTTLE



Preskočićemo uvod, i samu tematiku igre. I sami ćete zaključiti o čemu se radi.

Mišem kliknite na poklopac, i izaći ćete napolje. Potom, nogom razvalite vrata od kafane, i uđite. Upotrebite "ruku" na konobaru, i posle kraćeg razgovora (neprijatnog za njega), dobićete ključ od motora. Sedite na motor, i uputite se desno. Na putu nailazite na neprijateljski raspoloženog motoraša, kojeg morate "polomiti". Kratko ćete uživati u pobedi, jer su vam Ripburger-ovi ljudi "rasklimali" vile od motora, i motor se raspada. Međutim, preživljavate atentat, padate u nesvest, i budite se kod lepe "mehaničarke" Maureen.



Saznajete da se motor može popraviti, ali su potrebne nove vile, aparat za zavarivanje i benzin. Odmah uzmite Hose (crevo) i Gas Canister. Malo se ispričajte sa novinarkom koja vas je dovezla do Maureen, a potom idite do kuće gde gori svetlo (u gornjem delu mape). Kucajte na vrata, a kada vas vlasnik kuće bude posmatrao kroz "špijunku", nogom ih razvalite. Gazda ostaje na zemlji. Idite do frižidera i uzmite meso, a



potom iz "cabineta" uzmite kalauz (lock pick). Spustite se u podrum pomoću lifta koji se nalazi iza vrata. Tu se nalazi aparat za zavarivanje.

Sledeća "stanica" je toranj u desnom gornjem uglu mape. Kalauzom sredite katanac, i uzmite ga sa zemlje. Priđite "merdevinama" i dodirnite ih. Uključuje se alarm, ali vi pobegnite iza zadnjeg stuba u gornjem levom delu ekrana. Sačekajte da patrola dođe. Policajci će otići na vrh tornja, a vi priđite letelici. Ubacite crevo u rezervoar (gas cap), a kanister stavite ispod creva. Potom ustima "uzmite" crevo, i dobićete benzin.





Idite do gornjeg levog dela ekrana, u "skladište". Stavite katanac na "dno" velikih vrata (latch), i vratite se do velikog lanca pored zida. Popnite se (koristeći taj isti lanac), i eto vas unutra. Deo koji vas interesuje se nalazi u levom delu skrina, na gomili "dubreta". Međutim, simpatični pas vas sve vreme posmatra, i ako probate da uzmete bilo koji deo, naći ćete se u nevolji. Opet se vraćate na vrh zida, i sve ispočetka. E, tu dolazi na red meso. Siđite u sredinu skladišta, idite na ekran desno, i videćete par automobila na "parkingu". Pas će lajati na vas, ali vi samo uzmite meso, kliknite na plavi auto, i pas će sa mesom završiti u kolima. Vratite se levo, i popnite se na "dizalicu". Iznad plavih kola stoji magnet koji treba aktivirati (pritiskom na veliko dugme). "Najlevijom" ručicom spustite magnet do kola, i kada se spoje, dignite ih. Zatim ih možete pomeriti u gornji desni ugao. Vratite se levo, i uzmite vile sa gomile delova. Motor je popravljen i spreman za "akciju". Maureen vam je usput ugradila i "recoil booster". Kasnije ćete saznati šta je to.

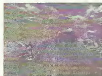


Po izlasku na put, ponovo nailazite na "leteće" policajce. Vratite se do tornja, aktivirajte alarm, policija dolazi do tornja, a vi se možete slobodno vratiti na put. Slicajem okolnosti, nailazite na mrtvog Corley-a. Jedini svedok ubistva je mlada novinarka koja vas je odvela do Maureen. Međutim, Ripburger-ovi ljudi je hvataju i uzimaju foto aparat. Ona beži, ali ubica odlazi do Maureen. Ona



se izvuče, i ukrade mu film. Na samrti, Corley vas moli da nađete njegovu kćerku da preuzme kompaniju. Naravno, njegova kćerka je Maureen.

Dolazite do radionice, ali Maureen je nestala. Odlučujete da odete do ranca na kojem su ona i otac prebivali često u mladosti. Na žalost, na putu je policijska blokada koja želi da uhvati baš vas, jer ste optuženi za ubistvo Corley-a. Vratite se do

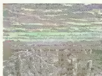


kafane, i idite do kontejnera. U njemu se nalazi novinarka koja ce vam dati lažne policijske isprave. Uđite u kafanu, pitajte vozača da vas preveze, i pošto on ne pristane, bacite isprave na sto. Sakriće motor i vas u kamion, i prolazi blokadu.

Budite se kod ranča, gde saznajete da vam je vozač kamiona ukrao crevo za gorivo iz motora. Uđite u kucu, ispod jastuka uzmite ključ (za odvrtanje točkova), i razvalite njime sanduk. Nalazite drugo crevo, ali istog trenutka Maureen izlece iz "garaže" na motoru.



Vi krecete za njom, ali ona beži. Cavefish, pripadnici protivničke "motoraške sekte" sređuju bezobraznog kamiondžiju, i vi dolazite do prevrnute prikolice. Pomocu ključa odvrnite točkove na prikolici, popnite se iza nje, i prevrnite je nogom. Fertilizer ce se prosuti po putu, a vi uzmite malo.



Vratite se do ranča. Tamo vas cekaju Ripburgerovi ljudi u automobilu. Krenite opet prema prikolici, prođite pored nje, a oni ce se razbiti. Kola ce ostati na putu. Ključem razvalite bočni deo kola, i naci cete Hover Lift. Na kraju puta, pre srušenog mosta,

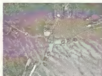


pročitajte natpise o coveku koji je preleteo preko provalije. Tu je napisano šta vam je sve potrebno za takvu vratolomiju: Ramp, Recoil Booster i Hover Lift.

Sada pocinje arkadni deo. Uđite na Old Mine Road. Nailazicete na neprijatelje, koje morate srušiti sa motora da biste dobili oružje, a Father Torque ce vam otkriti tajnu o pecinama grupe Cavefish. Potrebne su



vam njihove naocare. Takođe, potrebno vam je i gorivo za "recoil booster", kojeg ćete uzeti od jednog clana grupe "Vultures". Mlatite sve redom. Najveci problem su Cavefish-ovi (na žutim futurističkim motorima), i devojka sa motornom testerom. Udarate levim mišem, a oružje menjate desnim. Najpraktičnije oružje je daska. Dok je osvojite, prilično ćete se pomučiti. Pošto pokupite



cvikere, stavite ih na glavu pritiskom na desno dugme miša. Kada dobijete poruku Cave, uđite u pećinu (levo dugme, ako dosad niste naučili).

Idite do poslednje prostorije u pecini. Uzmite (zakačite) rampu. Pre izlaska, otkačite rapmu. Otkinucete "vodice" na putu, i Cavefish-ovi će se razbiti. Kod mosta, odgurajte rampu na kraj provalije. Namontirajte Hover Lift na motor i kliknite na most.




Došli ste i u grad. Idite kod prodavca suvenira (dole desno). Pričajte malo sa njim, i pitajte ga da provozate kola. Primetiće da su nestale baterije, pa ce se okrenuti da ih



traži. Ukradite zeca. Otiđite do skloništa Vultures-a, i pustite zeca u minsko polje. Ispašće baterija - pokupite je. Vratite se kod igračaka, stavite bateriju u auto, i provozajte ga do ulaza na stadion. Proterajte ga kroz rotirajuća vrata. Prodavac ce nastaviti da trči za autom, a vi imate slobodan pristup njegovom štandu. Uzmite veliku kutiju sa "zecićima". Vratite se do skloništa. Čim pustite zečeve, počnite da ih kupite. Posle ih puštajte jednog po jednog, da očiste celo minsko polje. Kada se to završi, ulazite u sklonište.



Na žalost, dočekuje vas Maureen (sa društvom, naravno), ubeđena da ste ubili njenog oca. Dok vas budu "teglili" na sve četiri strane sveta, pričajte sa njom. Izaberite opcije "Let me go, or else...", "I'll call you names", i na kraju "Diapered Dynamo" (njen



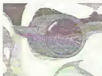
nadimak iz mladosti, koji je Corley spomenuo).




Nakon razvijanja sika (koje su ostale kod Maureen) učestvovaćete u takmičenju gde je glavna nagrada motor (koji su Corley i Maureen sastavljali davno). U tom motoru se nalazi "ključ" za sef. Plan je sledeći: učestvovaćete u "nasilnim trkama" automobila, i pri sudaru sa Maureen, kola eksplodiraju. Maureen leti u vazduh (sa padobranom), a vi gorite. U čitavoj zbrci, motor će naravno "nestati". Najteži deo igre.



Kada trka počne, ometače vas Ripburgerovi ljudi u plavom autu. Idite do leve rampe, preskočite preko braon automobila. On ostaje nepokretan. Koristeći njega kao zaklon, probajte da prođete pored plačenika, i udarite u Maureen. Problem je što se braon kola pokrenu čim ih plava dotaknu. Izuzetno težak deo igre (dok ne provalite kako, šta, gde...)



Kada se nađete zapaljeni, idite do suprotnog zida, tako da zapalite celu arenu. Vatra počinje, i panika uzima maha. na žalost, taman kada poželite da pobegnete, plavi auto vas PONOVO počinje juriti. Stanite na braon kola. Čim sidete, krenuće na vas, i udariti u braon auto. Kada se približe, stanite na krov. Kola će krenuti sa vama, i kada se približe sredini, potrčite prema vratima u ćošku. "Plavac" će krenuti za vama, ali... Nemaju azbestno odelo "BUM!"

Po povratku u početnu, morate pomoći Maureen da nađe "ključ" u motoru. Na sreću, ključ su samo brojevi koji se nalaze "ugravirani" - 154492. Maureen će vam otkriti tajnu: postoji tajni ulaz u zgradu Corley Motorsa. Iza fabrike se nalaze merači "struje". Kada svi prestanu sa odbrojavanjem, lupite nogom u zid, kod pukotine (na levoj strani). Ulaz se otvara.



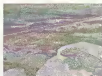


Ulazite u radnu sobu čika Corley-a. Izvucite sef (nalazi se na podu). Otvorite ga, ukucavajući čarobnu kombinaciju (ako ste zaboravili: 154492). Pokupite sve iz sefa (traku i karticu). Idite desno. Uđite u najdesnija vrata. Povucite desnu ručku dva puta (da bude u gornjem položaju), a levu spustite dole. Film će izgoreti. Tada uđite na leva vrata. Stavite fotografije u Easel. Ben će automatski staviti i traku na projektor.



Ripburger beži, Maureen preuzima vlast, i sve je idilično. Međutim, dok vi planirate budućnost (uživajući pri tom u vožnji motorom), Ripburger se pojavljuje (niotkud), nalećući kamionom na vas...

Dignite "poklopac" na staklo od kabine, i Ripburger će štapom pokušati da ga vrati na mesto. Ukradite mu štap, otvorite vrata na prednjoj ploči kamiona, i ubacite štap u ventilator. Kada se nađete iza Ripburgera, iskoristite ključ (za odvrtanje) na najdesnijem crevu za benzin. Ripburger će se okrenuti, nastaje gužva, i svi zajedno (sa kamionom) upadate u avion koji vas je pratio. Ripburger puca na vas, i oštećuje instrumente. Idite u kabinu, uključite monitor, i izaberite: TAKE OFF, POST TAKE-OFF, GEAR, RAISE GEAR.



Nakon kraće "svađe", Ripburger i vi se nalazite na rubu provalije. Uđite u kabinu (kamiona) i izaberite: MAIN MENU, DEFENSE MENU, MACHINE GUNS, CONTROL, SYSTEM OFF. Rešili ste se Ripburgera.

Vratite se u avion, sedite na motor i bežite...



Igra je FENOMENALNA. U opisu smo preskočili dosta scena, koje se dešavaju bez vašeg učestvovanja (mnogo animacija, itd.). Takođe, iako imate rešenje, pokušajte da radite sve što vam padne na pamet, jer humora ima u izobilju. Kako verbalnog, tako i "fizičkog".

*C.S & V.A*




Zahvaljujemo se PC FORT-u na ustupljenoj igri.

# HIRED GUNS

Tim plaćenika se spustio na planetu Luyten L-7896 3.1, poznatiju pod imenom Graveyard. Njihov zadatak je ZAUSTAVITI PROIZVODNJU I DISTRIBUCIJU ilegalnih, bio-inžinjeringom stvorenih, organizama na površini planete Okoncati postojanje distribucione tačke (i okružujuće enklave).

META Graveyard Central Spaceport (lat 3 99 ign 39 19) Ova tačka i instalacije koje je okružuju su utvrđena i pod jakom stražom.

METOD UNIŠTENJA FUZIJOM IZAZVANA TERMONUKLEAR NA EKSPLOZIJA Locirati, i pokupiti četiri fusion power core rings iz zaštićenih skladišta na sledećim lokacijama

1) Fusion reactor plant (lat 2 45 ign 39,19) 2) Satelite uplink tower (lat 5.00 ign 40 73) 3) Laboratory (lat 1 21 ign 42 61) 4) Operations centre (lat 0 82 ign 43.47)

Ubaciti ove uređaje u odgovarajući generator, lociran u tačk predviđenoj za uništenje. Detonacija će uslediti automatski po evakuaciji tima.

Tim snova

Najvažnija stvar je odabrati dobar tim. Svaki od dvanaest članova ima svoje prednosti, ali i mane. Ne postoji savršena kombinacija no, ova mi je omiljena.

1 MC 128-7 CIM - Veoma otporan i snažan, ali ne baš naročito spretan (mnogo se oštećuje prilikom pada). Pošto je mašina, hrana i vazduh mu nisu potrebni. Sasvim solidno opremljen.



2 CIM-Lite - Nije čvrst koliko i CIM, ali spretniji. Počinje sa odličnim laserskim pištoljem, koji je najjače oružje od svih koje možete dobiti na početku.

3 Cheule Slygess - Ima veoma visok agility, što joj pomaže da preživi opasne padove, i pristojan phisique. Dobro je naoružana (Naomi IV Assault Rifle i lanser granata) Može dosta da ponese.

4 Ronan Deevergh - Zadovoljavajući parametri. Odlično opremljen.

Osnove preživljavanja

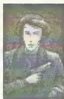
Brzo ćete otkriti da je Graveyard prepun veoma neprijateljski nastrojenih oblika života, koji jedva čekaju da zariju svoje zube, kandže metke ili šta već - u vaše telo. Zbog toga neka najbolji borac u grupi uvek ide napred. Nikad ne znate šta vas može sačekati iza sledećeg ugla, ali znajte da neće hteti da vam pokloni cvetić.

Kada istražujete novu zonu, ostavite slabije članove družine na početnoj tački (samo ako je mesto "osigurano"). Pošaljite ostatak napred, da očiste put. Ovim ćete sprečiti da slabiji likovi pretrpe napad sa leđa, što bi ih, verovatno, uništilo. Ova taktika ima i svojih mana. Likovi koji idu napred mogu biti odsečeni od ostatka grupe, što ih može koštati života. Takođe, lako se desi da neka kreatura pronađe put do mesta na kojem ste ostavili slabije likove. Na sreću, ovo se ne dešava često.

Ako nema dovoljno igrača da vode sva četiri lika odjednom, a pošto skoro uvek po ulasku u novu zonu bivate napadnuti, prvo preuzmite kontrolu nad slabijim likovima. Oni neće moći da podnesu baš mnogo oštećenja.

Borba

Važno je, da se u žaru bitke ne uspaničite. Ako morate da se okrenete da bi se suočili sa napadačima, uradite to pažljivo. U suprotnom, pritisnućete dugme previše puta, i okrenuti se u pogrešnom pravcu. Takođe, ne zaboravite da napunite oružje nakon nekoliko hitaca, jer ka da se začuje zloglasno škljocanje prekidača koji udara u prazno, može da bude prekasno. Vodite računa, da se sa jačim protivnicima borite na otvorenom prostoru, da bi mogli lako da pobegnete ako bude potrebno. Jedini izuzetak predstavljaju bića koja podsećaju na džinovske morske konjice. Ponekad znaju da dođu do otvorenih vrata a ne prođu. Tada



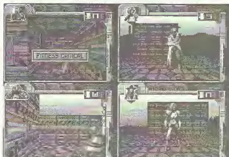


možete stati nekoliko koraka od vrata i opucati po njima mirne duše - sve dok ste u mogućnosti da se brzo povučete.

Još jedna stvar koju treba zapamtiti je zahvaljujući granatama, možete da ubijate protivnike ispod nivoa na kom ste vi. Ako vidite neke monstrume ispod sebe, samo počnite da ih zasipate granatama dok sve ne bude izgledalo mirno. Dodatna pogodme što su zone koje ne morate da posetite veoma teške. To obično znači da su krcate morskim konjićima.

Ponekad, nije na odmet malo skrenuti sa puta. Recimo, nema svrhe ići u Cave System u vrhu mape, ali obilazak Laboratory Test Site-a može biti veoma plodonosan, čisto zbog specijalnih oružja koje sam ranije pomenuo. Zapamtite da se uvek dan od tri načina: prekidačima, pomeranjem nekog objekta, ili iskorišćavanjem pravog psi-amp-a na pravom mestu.

Problemi sa prekidačima su obično najteži, pošto prekidači mogu ponekad da budu i dobro skriveni, i daleko od dela zone na koji utiču. Problemi koji se rešavaju pomeranjem objekata su (u principu) jednostavni, ali ponekad je teško smisliti pravi način na razmeštaj objekata. Ako pogrešite, može vam se desiti da se važan "blok" zaglavi u nepovratnu poziciju. Sa psi-amp-ovima je, izgleda, ipak najlakše. Najbolja stvar koju možete da preduzmete, kada ste suočeni sa problemom čije rešenje je vezano za psi-amp, je da isprobate efekat psi-amp-a, i probate da shvatite na koji način vam njegova "reakcija" može pomoći u rešavanju problema. Postoje četiri različita tipa psi-amp-ova: oružja, zalečivači, štitovi i specijalni. Specijalni (imaju znak nalik na onaj za radioaktivnost) su obično najinteresantniji, i najkorisniji.

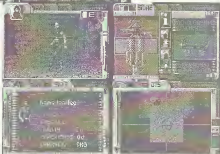



nost ovog načina borbe je, što nema nikakve opasnosti po vas. Monstrumi ne mogu da vas dohvate, a nalazite se i izvan dometa eksplozije.

### Oružje

U osnovi, ručna oružja su najefikasnija protiv malih meta, kao što su gušteri. Automatska su najbolja kod velikih meta. Različiti tipovi municije drugačije deluju na meke (meso) i tvrde (metal) mete. Tako, mini-gun je savršeno protiv-oklopno oružje, a blaster je ubedljivo najefikasniji sa protivnicima od krvi i mesa.

Ako ste voljni da rizikujete, oružja moćnija od onih koje dobijate na početku se mogu naći razbacana unaokolo.




### Mapa



Zone u kojima se nalaze četiri power core rings označene su tačkom u krugu. Ove zone morate da obiđete da biste završili igru. Veoma je važno izabrati pravi put do njih. U stvari, igra vas sama navodi, tmožete vratiti kroz zone koje ste prešli, bez ponovnog prelaženja.

### Rešavanje problema

Ponekad je dovoljno da odvojite jedan lik iz grupe, koji će aktivirati lift, pomoću kojeg će se drugi lik popeti ili spustiti. No, mnogo češće ovo nije slučaj. U "tim" ostalim slučajevima, problemi se obično rešavaju na jeMeđu njih spadaju psi-amp-ovi koji stvaraju mostove, razdvajaju vodu, omogućavaju ljudima da dišu pod vodom, i farsight, koji povećava domet vašeg skenera.

TO bi bili najvažniji podaci potrebni za igru. Samo od vas zavisi da li ćete uspeti i da je završite.

*R.D.*

My Computer
File Edit View Help

**The Need For The Speed** je nova vonja. Na nasem tr̃šu se može nabaviti CD-RIP, u kojem nema zvuka, što otežava samo igranje. Inače, igra jako lepo izgleda. Digitalizacije i teplejnje tekstura vam pruaju izuzetan osećaj. Dolazi na 28 disketa.

**Incredible Machine 3** će vam doneti mnogo zabave. Na žalost, 22 diskete.

**D-Day: America Invades** vas stavlja u drugi svetski rat, u ulogu amerikanaca. Tipična strategija, urađena u visokoj rezoluciji. 2 diskete.

*Microprose* je odlučio da "strategе" baci u očaj. **Across The Rhine** je fenomenalna strategija, u originalu izdata na CD-u, ali se može nabaviti na 26 disketa.

Da li ste nekada "vozili" robota? E, sada moete **Mech Warrior 2** je simulacija borbi robota. Izuzetno dobro urađeno. 24 diskete.

Igre za *Windows 95* su počele da se pojavljuju, i jedna od prvih je **Microsoft Golf**. Solidno izgleda, nije teška, i sve u svemu, zabavno. 3 diskete.

*U.S. GOLD* je izbacio novi fliper, pod nazivom **Scream Ball**. 5 disketa.

---

Prvenstveno treba napomenuti pojavu *ray-tracing* programa preuzetog sa Amige - **Real 3D V2.49**. Program radi ispravno (za razliku od prethodnih verzija), i zahteva 486 računar sa minimum 8Mb RAM-a. 11 disketa.

Iz iste branse dolazi i novi update - **3D Studio V4C1**. Iskreno, ne znamo u čemu je razlika, ali nismo ga previše isprobavali. Dolazi na 11 disketa.

**Math Cad V6.0** i **V6.0 PLUS** su interesantni za matematičare. **V6.0** je na 8 disketa, a **PLUS** varijanta na 6.

Ako nemate CD, a eleli biste da instalirate **Microsoft Office 95**, odvojte 32 diskete.

**Autodesk Animator** za *Windows 95* dolazi na 11 disketa.

Postoji i ogromna podrška za *InterNet*. Moemo izdvojiti: **NetScape for Networks V1.5, Inet Pack From NETSCAPE.COM, Janna Contact 95, NetScape 1.2** za 16

5 object(s)

Kada sam prvi put startovao **Wolfsbane** oduševio me je uvod, ali me je izgled same igre pomalo razočarao. Ne nasedajte nikad na prvi utisak! Igra je prilično zarazna, a kako budete odmicali shvatićete da grafika uopšte nije tako loša kako vam se u početku čini.

U pitanju je u stvari *Point'n'Click* avantura za PC i za divno čudo dolazi na disketama. Zaplet se vrti oko toga da vas napada vukodlak i Vi padate u nesvest. Nakon bucenja se nalazite u gradu za koji ne znate ni gde je ni kako se zove.

U igri ćete sresti gomilu likova sa kojima mo'ete razgovarati. Mnogi će vas ignorisati, ali dosta ih je koji će vam dati korisne savete (koje, uzgred budi rečeno, nećete uvek shvatiti iz prve, ali, sve u svoje vreme).

Sta više da Vam kažem sem "probajte!"

Neki programeri zaista nemaju mašte, ili je ovo možda dokaz baš za suprotno!? Zaista ne znam šta da kažem.

Pred nama je još jedan biljar, ali ovaj put u skidanje. U pitanju je skidanje lepih cura, naravno. Sama igra ne donosi ništa novo ni posebno, ali pored toliko lepih devojaka kome je potreban originalan biljar?

Ko voli **Strip Poker** igre voleće i ovu igru. U pitanju je *Amiga* verzija.

Teško je definisati šta je stvari predstavlja **Spacekids**. Pre bih to nazvao interaktivnim crtanim filmom nego igrom. Nema neke posebne radnje, ali vas zaintrigira istraživanje prostora kroz koji se krećete. Sve je urađeno u 3D izgo ardsenčenje. U svakom slučaju - probajte.






Ovo je nešto za ljubitelje ribolova, a uz to su i vlasnici Amige. U pitanju je... Ma ne, ne mogu... Uostalom, zašto da ne? U pitanju je simulacija pecanja (??????!!!!!!) pod nazivom Coarse Angler

Ko voli nek izvoli. Ja od svega vezanog za pecanje najviše volim riblju čorbu




Jedna preporuka za ljubitelje flipera. Dugo očekivane, davno najavljivana verzija **Pinball Manie** za *Amiga* računare napokon se pojavila. Razlozi kasnjenja za PC verzijom nisu objavljeni, ali sviznaju da je u pitanju neizvesnost koja je postojala oko sudbine Amige

Sama igra se ne razlikuje od PC vezije (tu je i cuvena Tarantula)




Ako ste igrali **Megalomaniju**, ovo je prava igra za vas. Vrlo je slicna, s tom razlikom sto se "dešava" u vreme vladavine rimljana. Naravno, mo ete izabrati da vodite Gale. Šteta, nema Asteriksa

Igra se zove **Conquer** i dolazi u verziji za Amigu

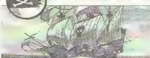



**Exploration** je nešto za ljubitelje avantura i neistraženih prostranstava. Kormilo (?)... Khm, khm, ovaj... Miša u ruke i zaplovite u avanturu svog života, ali ne budite nestrpljivi, pustite uvod da isteče do kraja, zaista ga vredi pogledati

Do mojih ruku je došao CD-RIP koji pravi problema pri instalaciji, ali vredi se pomučiti.











## SIMULACIJE STVARANJA

1. Civilization
2. Popelous II
3. MegaLoMania
4. Settlers
5. K240 65%

1. Colonization 83%
2. Conesia
3. Settlers
4. Sim City 2000
5. A-Train

## RAZNE SIMULACIJE

1. Frontier
2. Red Storm Rising
3. Star Flight II 79%
4. Silent Service II
5. Epic

1. Frontier II
2. X-Wing
3. Aces Of The Deep
4. TIE Fighter
5. Armoured Fist

## ARKADNE AVANTURE

1. FlashBack
2. Dragon Stone 84%
3. Beast III
4. D/Generation
5. Hentei

1. MoonStone 92%
2. Bioforge
3. Cyberia
4. FlashBack
5. Ecstatica

## AVANTURE

1. Dream Web
2. Beneath The Steel Sky
3. Flight Of The Amazon Queen
4. BloodNet
5. 3rd Courier 57%

1. Full Throttle
2. Dise World
3. New Horisons 79%
4. Monkey Island II
5. Necromanser

## STRATEGIJE

1. FOB 91%
2. UFO
3. Dune II
4. Pole Welki 74%
5. History Line

1. Civil War 97%
2. X-COM 90%
3. Command&Conquer
4. Star Control 77%
5. Panzer General

## SIMULACIJE LETENJA

1. Gunship 2000
2. B17
3. Knights Of The Sky
4. Birds Of Pray
5. Wings

1. Flight Unlimited
2. F14 Fleet Defender
3. Aces Of Pacific
4. Dawn Patrol
5. TFX

## MENADŽERSKE

1. The Manager
2. Ports Of Call
3. Railroad Tycoon
4. Detroit
5. 1869

1. Transport Tycoon
2. On The Ball
3. Pizza Tyeoon
4. ChampionShip Mgr
5. Detroit

## LOGIČKE

1. Lemmings The Tribes
2. Benefactor
3. Lost In Mine 77%
4. Pushover
5. Drechenstein

1. Incredible Machine III
2. Lemmings The Tribes
3. Oxyd II
4. Pushover
5. Gear Works

## RPG

1. Hired Guns
2. EOB 2
3. Perihelion
4. Liberation
5. Ishar III

1. EOB 3
2. Magic Carpet
3. Menzoberanzan
4. Ravenloft
5. Ultima 8

## SPORTSKE

1. S.W.O.S.
2. Sensible Golf 87%
3. Tv Sports: Basketball
4. Goal
5. Int. Sport Challenge

1. NBA Live 95.
2. PP Golf 81%
3. NHL Hockey
4. Tv Sports: Basketball
5. Sensible Soccer

## PLATFORMSKE

1. SuperFrog
2. Lion King
3. Gods
4. Aladdin
5. PP Hammer

1. Jack Jazz Rabbit
2. Lion King
3. Aladdin
4. Fire & Ice
5. Price Of Persia II

## ZABAVNE

1. Dyna Blaster
2. Pinball Fantasies
3. Obssesion 74%
4. Cover Girl Strip Poker
5. Rampart

1. Psycho Pinball
2. VTO Poker
3. Rampart
4. Dyna Blaster
5. Pinball Fantasies

## VOŽNJE

1. Formula 1 G.P.
2. Lotus III
3. Road Rilt
4. Skid Marks II
5. Red Zone

1. Nascar Racing
2. Indy Car
3. Formula 1 G.P.
4. Shpstream 5000
5. Megarace

## PUCAČINE

1. Alien Breed 3D
2. Fears
3. Gloom 78%
4. Cytadela 77%
5. Chaos Engine

1. Raptor
2. Doom II
3. Heretic
4. Tower Assault
5. Chaos Engine

## BORILAČKE

1. Mortal Kombat II
2. Street Fighter II
3. SSF II 70%
4. Body Blows Galactic
5. Shadow Fighter

1. Mortal Kombat II
2. SSF2
3. Rise Of The Robots
4. One Must Fall 2097
5. Golden Axe

... broju koji je pred Vama. Naša želja je da, u budućnost ...

... kritikama jer jedino tako **PLAYJOY** može postati časopis ...

RED.

# MICKEY MANIA

Postoji gomila igara (što za kompjutere što za konzole) napravljenih po crtanim filmovima. Jedna ovakva igra ne predstavlja nešto iznenađujuće i originalno. Međutim, stvari mogu da krenu na bolje, ako se radi o jednom od najpoznatijih crtanih junaka, naročito ako je on iz "fabrike zabave *Walt Disney*-a".

Naravno, reč je o Miki Mausu. Ovaj miš, čije smo crtane filmove toliko puta gledali, je glavni akter u ovoj platformi pod nazivom **Mickey Mania**. Igru je izdao *Disney Studio Software*, a ova "platforma" je namenjena konzoli **Super Nintendo**, i do sada nije napravljena verzija za bilo koji kompjuter.

S obzirom da je broj platformskih igara ogroman (što naročito važi za konzole), velika je i konkurencija. "Platforme" se prosto takmiče u grafici, animaciji, zvuku, i orginalnoj ideji. Ako uzmemo u razmatranje igru sa "izvakanom" idejom, klasičnom grafikom i zvukom možete pomisliti da takva igra nema mnogo šanse u ovoj trci. Ali (uvek neko "ali"), Mickey Mania, sa svojom grafikom punom veselih boja i klasičnih crteža svojstvenih crtaćima Walta Disney-a, i pristojnom muzikom, ne samo da ide u korak sa drugim igrama, nego ih, možda, čak i pobeđuje. Zašto?

Mislim da je odgovor u "jednostavnosti", koja je odavno napustila igre ovoga tipa (platfome bi trebale da budu proste, i za razbibrigu, zar ne?). U Mickey Mania-i nema 77.000 "nečega", koje treba sakupiti da biste prošli sto različitih teleporta, i još bog zna koliko skrivenih nivoa. O milionima neprijatelja, ilti smetala, da i ne pričamo. Ovakve platformske igre mogu vremenom postati naporne i dosadne, naročito ako ste stigli do 101. nivoa, i imate šest puteva ispred sebe, a ne znate kojim da krenete, pošto se igrate već devet sati. Kod Mickey Mania-e toga nema. Lepo idete desno (ili neki drugi smer), "prelazite" (smešne) protivnike, rešite po koji logički problemčić, tek toliko da uposlite mozak, slušate muziku koja savršeno odgovara ambijentu, i sve to sa plemenitim ciljem spasiti Plutona, i pobediti najveću zloću u crtanim filmovima. Međutim, nemojte me pogrešno shvatiti: igra nije laka i jednostavna. Prvi nivo je prava "boza", ali oko osmog ćete se dobro pomučiti, a da ne spominjemo četrnaesti. Moglo bi se reći da je težina igre za čistu "desetku".

Još jedna stvar je interesantna. Nivoi se odvijaju po crtanim filmovima u kojima se pojavljuje Miki, i to poređanim po hronološkom redosledu. Na primer, prvi nivo je crno-beli, baš kao i prvi Mikijev crtani. Na svakom nivou se pojavljuju "persone" koje su se pojavljivale i u određenom crtaću. Tako da ćete se sresti licem u rogove sa losom, iz nivoa urađenog prema crtanom, kada Šilja, Paja i Miki love losove, itd. Tu je, naravno, hromi Daba, i mnogi drugi. Dobra stvar je što nivoi ne "liče međusobno".

Grafika, kao što, rekoh nije posebna, ali je sve izuzetno precizno nacrtano, i jasno se vidi, a sam Miki je odlično animiran. Muzika je perfektno uklopljena, i "baš prija". Sve u svemu, lek za nerve, koji svima rado preporučujem.

***Vladimir Vodalov***

**MICKEY MANIA**

Super Nintendo

**Izdavač: Sony**

**Žanr: Platformska**

**Broj tabli: 23**

**Broj igrača: 1**

**Kapacitet kertridža: 16Mb**

✓ Lek za nervozu.

✗ Grafika bi mogla biti malo življih boja

| | |
|---|---|
| Grafika: | 90% |
| Zvuk: | 76% |
| Igrivost: | 100% |
| Atmosfera: | 77% |

**85%**

# COMIX ZONE

Posle dugo vremena, desilo se čudo. Naišao sam na igru sa originalnom idejom. Ne radi se o tome, da je priča originalna (neka se jave svi koji nisu spasavali svet). Radi se o tome da glavni junak šeta po stranicama stripa, rešavajući na svakoj slici po neki problem, koji se najčešće ogleda u "neprijateljski raspoloženim neprijateljima".

Glavni junak je Skeč Tarner, crtač stripova. On je mirno sedeo i crtao, kad je grom pogodio njegov strip (eh, ti programeri). Tu stvari počinju da se komplikuju. Iz stripa izlazi Mortus, koji je inače lokalni glavni negativac. I to nije sve. Mortus još nije u potpunosti slobodan, a da bi to postao, Skeč mora da umre. E sad, jedini način da lik iz stripa ubije čoveka je, naravno, u stripu. Tu počinje naša priča.

Cilj igre je, dabome, pobeći iz stripa i spasiti svet. To svakako neće biti lako, s obzirom na bolesnu maštu čoveka koji je nacrtao taj strip, tj. glavnog junaka lično. A koliko je Skeč Tarner otkačen, može se zaključiti po načinu na koji je obučen, i kućnom ljubimcu koji je uvek sa njim, pa i u stripu (koliko uopšte može da bude otkačen čovek koji sluša Hard Core, i nosi pacova sa sobom, pitam se...)

Kao što sam već spomenuo igra, ili bolje rečeno priča, se odvija na stranicama stripa. Na svakoj slici morate da pređete neku prepreku. Ta prepreka (ili prepreke, pošto ih ponekad ima nekoliko) može biti sve od ljigave zelene, karakondžule, do ventilatora koji morate da isključite da bi prošli dalje. Ponekad ćete morati malkice i da razmislite da bi rešili problem koji je pred vama, ali to ni slučajno nije loša strana igre. Naprotiv.

Kao i većina igara na konzolama, i ova je grafički na nivou crtanog filma, a ni zvuk ne zaostaje (čak je bolji od grafike). Muzika vas prati kroz celu igru, i menja se u zavisnosti od okruženja (tako npr. muzika koju ćete slušati dok ste na ruševinama New York-a nije ista kao ona koja vas prati u kanalizaciji). Zanimljivosti igre takođe doprinose i dijalozi između glavnog junaka i likova koje sreće uz put, koji se ispisuju u oblačićima (k'o u stripu). Igra će svakako vezati za ekran svakoga ko se potrudi da je barem pogleda, a moguće je da ćete se u nekim trenucima i oduševiti glavnim junakom. Pogotovo ako sledite isti pravac u muzici.

*Pavle Vukadinović*

## COMIX ZONE

SEGA MEGA DRIVE

**Izdavač:** SEGA

**Žanr:** Arkadna avantura

**Broj tabli:** 6

**Broj igrača:** 1

**Kapacitet kertridža:** 16Mb

Nova i interesantna ideja. Odlična muzika koja vas prati tokom igre.

Trenutno mi ništa loše ne pada na pamet.

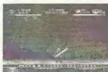
| | |
|---|---|
| Grafika: | 93% |
| Zvuk: | 98% |
| Igrivost: | 89% |
| Atmosfera: | 96% |

**94%**

# STAR WARS
# RETURN OF THE JEDI

*Long time ago in a galaxy, far, far away..*

Ne, nema veze sa **Tie-fighter-om**, ni sa **X-Wing-om**, a bogami ni sa kompjuterom. Dobro, pomoći ću vam - *Super Nintendo*, arkadna pucačina. Da, tačno Radi se o arkadnoj pucačini na kertridžu za Super Nintendo konzolu, kompletno urađenu po **Ratovima Zvezda**, i to po VI nastavku Tačnije, po "Povratku DZedaja"



Verujem da među vama, dragi čitaoci, ima malo onih koji nikad nisu čuli za **Ratove Zvezda** Međutim, ako neko ne zna šta je to (nije deterdžent), neka obavezno pogleda film, jer u protivnom propušta mnogo. No, da se vratimo na igru Kao što sam napomenuo, igra je urađena po filmu O tome vam najviše govore animacije na početku, i u toku igranja, koje su doslovce "skinute" sa filma Početak igre je isti kao i početak filma



Inače, ako ste slučajno zaboravili, podsetiću vas u Povratku Dzedaja se tajno gradi nova *Zvezda Smrt*", još moćnija od stare Han Solo je na Tatooin-u, kod ozloglašenog *Jabba The Hutt*-a. Mladi džedaj, Luke, princeza Leia, i Chewie, idu da ga spasu Tu počinju film, igra, pa naravno, i vi...

Star Wars je podeljen na delove (prema dešavanjima u filmu), koji predstavljaju nivoe. Sami nivoi su veoma raznoliki, i izuzetno zanimljivi, ali ih možemo svrstati u dve grupe mešavinu Turrican-a i Assassin-a, i table koje podsećaju, recimo, na trke Znate već, vozilo posmatrate od nazad, i jurite napred. Samo, vi se vozite na *Land Speeder*-ima, *Speeder Bike*-ovima, i drugim futurističkim prevoznim sredstvima. Inače, nivoi su izuzetno kvalitetno urađeni, naročito zbog utiska koji se stiče pri veeeelikim brzinama U toku igre nalazite, otprilike, na iste prepreke na koje nailaze i junaci u filmu Znači, nailazićete na Stormtrooper-e, Gamoreance, Rankora ("ono" veliko, gadno, i gladno, sa čime se suočio Luke Skywalker kod Jabba The Hutt-a), Darth Vadera, i još mnogo "koječega" Inače, igra počinje na Tatooin-u, potom idete u svemir, pa na Endor, itd Takođe, ako ne želite, ne morate da vodite iste likove na svim nivoima Na nekim i nemate tu mogućnost (po filmu, Luke nije bio na Endoru za vreme borbe), što doprinosi raznolikosti i atmosferi

Grafika je na nivou igara za konzole Animacija je dobro urađena, i ima mnogo pozadinskih efekata, kao što su borbe, i mašine u pozadini Sve je precizno nacrtano, što je važno, pošto igra treba da liči na film Za vreme igre, prate vas dobro poznate muzičke teme iz **Povratka DŽedaja**, dok su svi efekti i zvuci indentični onima na filmu ("govor" R2D2-a) Sve ovo čini jednu kvalitetnu igru, napravljenu od strane *Sculptured Software*, '94 godine Distributer je, naravno, *Lucas Arts Entertainment*.

Igra obećava dobru zabavu, i toplo je preporučujem svim ljubiteljima Star Wars-a i (legendarnog) Turrican-a, i onima koji "jednostavno" vole da se igraju.

*May the Force be with you*

***Vladimir Vodalov***

**RETURN OF THE JEDI**

**Super Nintendo**

**Izdavač: JVC**

**Žanr: Pucačina**

**Broj tabli: 19**

**Broj igrača: 1**

**Kapacitet kertridža 16Mb**



Prava poslastica za ljubitelje Zvezdanih Ratova



Igra je u određenim momentima (nivoima) suviše teška.

| | |
|---|---|
| Grafika: | 77% |
| Zvuk: | 87% |
| Igrivost: | 66% |
| Atmosfera: | 90% |


**80%**



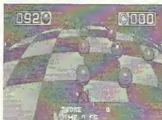
# SONIC 3

Priča se da je **Sonic** za *Sega* konzole isto što i **Super Mario** za *Nintentdo*. Valjda je to tačno.

Iako nije popularan poput kolege "vodoinstalatera", **Sonic the Nedgehog**-a ne treba zanemariti. On ima publiku, koja se ogleda u gomili pomahnitalih "segaša", koji bi (svi do jednog) više voleli da su se rodili kao jež. I to, ni manje, ni više - plavi jež u patikama. Koliko je, u stvari, zanimljivo biti plavi jež u patikama, pokazuje i činjenica da se pojavio i (ovaj) treći nastavak.

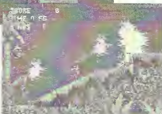
**Sonic 3** je standardna platforma, u kojoj treba da projurite kroz gomilu šarenih nivoa, pokupite što više prstenja, i zaradite što više bodova. Kad bolje razmislim, igra nije ni suviše teška, ni suviše laka. Taman kako treba. Prava platforma. Sa gomilom skrivenih ulaza u bonus nivoe. U stvari, bonus nivoi su zanimljiviji od same igre. Krećete se po ogromnoj, kariranoj, kugli, skupljajući plave lopte, i izbegavajući crvene.





Najbolje je da pogledate, pa ćete (valjda) shvatiti o čemu pričam.

**Zanimljivo**, može se igrati i u dva igrača. U tom slučaju, ekran se deli na dva dela, jedan igrač vodi **Sonic**-a, dok drugi preuzima kontrolu nad njegovim prijateljem, ludim liscom. Ako igrate sami, lisac vas prati u stopu. Povremeno počne da "divlja", pri čemu se obično negde izgubi, ali ubrzo doleti, koristeći rep kao propeler.



Igre na konzolama postaju sve blesavije, nema šta. Deca su pronašla idole u ježevima, glistama, vodoinstalaterima, pa i mnogo gorim "stvarima". Kad se setim, u moje vreme je glavni bio zec, koji nije imao ni ručni top, ni patike. Eh, stara dobra vremena.

***Pavle Vukadinović***

## SONIC 3

SEGA
MEGA DRIVE

**Izdavač: SEGA**

**Žanr: Platforma**

**Broj tabli: 6**

**Broj igrača: 2**

**Kapacitet kertridža: 20Mb**



Sve je jaaaaako šareno



Igra je suviše "prosečna".

| | |
|---|---|
| Grafika: | **83%** |
| Zvuk: | **87%** |
| Igrivost: | **100%** |
| Atmosfera: | **75%** |



**86%**

## NIGHT BREED (A)

Pauzirajte igru, i ukucajte **RISEN FROM THE DEAD**, za neograničene živote

## SILLY PUTTY (A)

Ukucajte **HEADLIKEAHOLE** u high sco-re listu i pritisnite return. Ekran će bljesnuti, i sa **F1-F10, SHIFT F1-F10** i **CTRL F1-F10** moći ćete da birate nivoe.

## STARDUST (AGA)

Šifre za nivoe su: BCOQAAAAAGGN CCSAQAAALOO DDSAQAASANIN ED SAQAQTANKM

## CYBERPUNK (A)

MISSION 1 - 471174, MISSION 2 - 159361, MISSION 3 - 066990, MISSION 4 - 135642

## F-117 STEALTH FIGHTER (A)

Izaberite strike misiju, ali nemojte poneti ni jedno oružje vazduh - zemlja. Kada dobi-jete metu na zemlji, pritisnite **7** i U istovre-meno, i meta će automatski eksplodirati.

## THE GODFATHER (A)

Pauzirajte igru sa **HELP**, a zatim upišite **PIZZA HUT**. Ovo će vam dati neograničenu energiju.

## HIRED GUNS (A)

U toku igre, ukucajte **AMIGA** za neogra-ničenu energiju i municiju

## BLACKHAWK (PC)

Šifre za nivoe: STRT SJ5Z DBQ7 FBWC QP7R WJTV RRYB ZS9P XJSN CGPM TJ1F GSG3 BMHS Y4DJ HCKD NRLF JGBZ MJXG K3CH L8VJ PBKT TNLQ FMWY L2RP

## DARK FORCES (PC)

U toku igre ukucajte: **LAIMLAME** - be-smrtnost, **LAPOSTAL** - dobijate sva oružja i municiju, **LASKIP** - završavate nivo (us-pešno).

## HERETIC (PC)

U toku igre otkucajte: **KITTY** - možete prolaziti kroz zidove, **RAVMAP** - kompletna mapa sa rasporedom neprijatelja, **MASSA-CRE** - ubija sva čudovišta na nivou, **SKEL** - dobijate sve ključeve, **RAMBO** - dobijate sva oružja i 200% štita, **QUICKEN** - neran-jivost, **PONCE** - puna energija, **ENGAGExn** - prelazak na drugi nivo gde je **x**=broj epizo-de, a **n**=broj nivoa, **COCKADOODLEDOO** - pretvarate se u kokošku na kratko vreme.

## SUPER KARTS (PC)

Na ekranu *Go Karting* otkucajte **ORIEL** i dobijate mogućnost biranja staze na kojoj ćete se trkati. U prodavnici otkucajte **BRA-SENOSE** i dobijate $10,000. U toku trke otkucajte **MANICMARTIN** čime dobijate be-zbroj turboa.

24: Dr'ava i ogranak: 00: US Navy, 01: US Marine Corps, 02: US Army Air Force, 03: Japanese Navy, 04: Japanese Air For-ce, 05: Royal Air Force, 06: Fleet Air Force, 07: Royal Australian Air Force, 08: Chinese Air Force, 09: Russian Air Force, 0A: Royal Netherlands Air Force

25: Čin (Ne znam da li je potrebno, ali vam preporučujem da upotrebite odgovara-jući ogranak i čin): US Navy (00: Ensign, 01: Lieutenant(jg), 02: Lieutenant), US Marine Corps (03: 2nd Lieutenant, 04: 1st Lieute-nant, 05: Captain), US Army Air Force (06: 2nd Lieutenant, 07: 1st Lieutenant, 08: Cap-tain), Japanese Navy (09: Petty Officer 2nd class, 0A: Petty Officer 1st class, 0B: War-rant Officer, 0C: Lieutenant), Japanese Air Force (0D: Sargent, 0E: Master Sargent, 0F: 2nd Lieutenant, 10: 1st Lieutenant, 11: Captain)

26: 00 = Aktivane 01 = Mrtav

29-2A: Datum početka

2D-2E: Trenutni datum

32-33: Broj proteklih misija

34-35: Broj uspešnih misija

36-37: Broj kompletiranih kampanja

3C: Skvadron

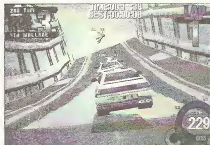
3E: Kampanja

40-41: Broj vazdušnih pobeda

43-4D: US odlikovanja

4E-55: Japanska odlikovanja

57-62: Podešavanje realizma (00 = ne 01 = da)




## NOVA STORM (PC)

Pošto se igra startuje i počnete da kon-trolišete avion otkucajte **TOMATOES** i biće-te prebačeni u specijalni bonus nivo gde možete pokupiti sva specijalna oružja. Po-sle istog bonus nivoa kompjuter vas preba-cuje na poslednji nivo.

### Aces of the Pacific

Da bi ste editovali Aces of the Pacific roster biće vam potreban neki hex editor (kao onaj u PC Tools). Pre nego što editu-jete originalni fajl, savetujem vam da napra-vite bekap ROSTER.DAT fajla.

00: Broj pilota na rosteru

02-10: Ime pilota

12-20: Opis bekapa

23: Oznaka aviona: 00: Japan, 01: US Navy & Marine Corps, 02: Royal Air Force & Fleet Air Force, 03: Chinese Air Force, 04: Russian Air Force, 05: Royal Netherlands Air Force, 06: US Army Air Force, 07: Royal Australian Air Force

# Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

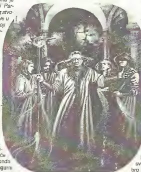
Official Game Accessory

*Stigli su prekasno. Devojka je ležala mrtva na oltaru, u velikoj i naizgled tihoj prostoriji podzemnog hrama posvećenog bogu Iskonskog zla. Družina je prišla devojci kojoj nisu mogli pomoći. Parvus, cleric, se pomolio za dušu mladog stvora čiji je život tako okrutno oduzet. Sve u prostoriji je bilo mirno, čak i zidovi, koji su delovali nestvarno. "Zidovi!" - uzviknu Dacha, vilenjak mag-lopov, sa već isukanim mačem. I zaista, malo toga može da promakne veštom oku vilenjaka. Zidovi su bili samo iluzije, i sada su kroz njih prolazili sveštenici tame, ispunjavajući prostoriju, i opkoljavajući družinu. Dvadeset protiv četvorice. "Dobro, izgubili su" - pomisli u sebi Dharmakshetra, warrior-priest, i skoči na oltar držeći mač u obe ruke. "Borba može da počne!". I počela je. Družina se rasporedila oko oltara, kao da su pokušavali da zaštite mrtvu devojku, a zli clerici su iščupali otrovne bodeže iz svojih crnih odora, i kao jedan poleteli napred...*

Ne, ovaj put ne pričamo o igri na kompjuteru. Radi se, naime, o društvenoj igri. Znate, kockice, vas petoro, parče papira i dobra volja. Ne znate? E, onda pažljivo pročitajte ovaj tekst, i budite sigurni da više nikada nećete isto gledati vaš omiljeni FRP, na omiljenom računaru. Dakle...

**Bio jednom jedan kralj...**

Ova famozna i neprevaziđena igra, koju toliko hvalim (videćete i zašto), zove se **Advanced Dungeons & Dragons**, ili skraćeno - **AD&D**. Radi se o najstarijem (po meni, najboljem) RPG-u do danas. U svakom slučaju, AD&D je zaslužan za sve igre na kompjuteru, koje su nam oduzele toliko



vremena. Naravno, radi se o *Eye of the Beholder*, *Dark Queen of Krinn*, *Pools of Darkness*, i gomili sličnih igara. Sve one imaju zajedničku stvar: nastale su od AD&D-a. Ljudi koji su "krivi" za sve ovo, rade za kompaniju *TSR*, koja se bavi proizvodnjom, izmišljanjem, reprodukcijom i ukratko, svime što ima veze sa FRP, odnosno RPG igrama. AD&D je u stvari nastao od D&D-a (koja je bila najpopularnija igra svoje vrste do početka 70-tih), i predstavlja unapređenu verziju. Ne bi bilo loše napomenuti da tim, koji je učestvovao u stvaranju AD&D-a, broji oko stotinu ljudi, plus nekoliko stotina igrača koji su proveravali "da li sve radi kako treba". Bilo bi apsurdno da ih sve nabrojim, ali moram spomenuti bar najodgovornije, kao što su: David "Zeb" Cook, Jon Pickens i Steve Winter.



**...i imao tri sina i jednu kćer...**

AD&D je društvena igra, u kojoj učestvuju Dungeon Master (u daljem tekstu DM), i četiri do osam igrača. Sve što je potrebno (osim knjiga u kojima su pravila – o tome malo kasnije) su "kockice" (i o ovome kasnije), po potrebi - papir, olovka, i puno, puno mašte. Zadatak igrača, ako mogu tako da ih nazovem, je da vode zamišljene likove kroz bezbroj avantura punih intriga, misterija i opasnosti, koje je smislio DM. On, takođe, mora da ima uvid u sve događaje, ispriča priču, i pazi da se poštuju (sva?) pravila. Poenta igre, pored dobre zabave, je zamišljanje, i recimo - gluma. AD&D vam omogućava da postanete neustrašivi ratnik, crvenokosi džin, koji je slavu stekao mačem i snagom svoje mišice, ili devetoprsti vitez koji traga za svojim poreklom, postanite neuhvatljivi lopov koji krade od bogatih i poklanja sebi, ili sveštenik koji se bori za svoje ideje - svuda gde zlo ugrožava dobro. Proučavajte mirnoću svemira i paukovo tkanje, kao Druid posvećen prirodi i njenim zakonima; rešavajte misterije i tajne magije, kao čarobnjak. Budite vilenjak ili patuljak. Pobedite zlo, pronađite zlato u beskrajnom lavirintu, koji je duboko pod zemljom, da su i zidovi topli od lave koja teče pored. Oslobodite kraljevu verenicu, ubijte zmaja, ili pak

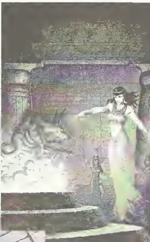


provedite karavan kroz opasne šume na severu, spasite rodni grad, postanite slavni, zaslužite ime u pesmama, i ne bojte se da date život za prijatelja, jer vas uvek mogu oživeti. Ipak najviše se igrajte jer AD&D nije samo razbibriga za ubijanje vremena. To je način života, jer svetovi zavise od vas, i jedino vi možete spasiti dobro od zla.

**...I baš tada, zmaj ukrade kraljevu kcer..**

Svaka igra ima pravila, što je slučaj i sa AD&D-om. Na prvi pogled vas mogu zastrašiti, pošto se radi o tri knjige A4 formata, sa po 250 strana - grubo rečeno. Samo hrabro. Shvatićete da ste se "dzabe" prepali. O čemu se radi? Osnovni komplet za AD&D čine: **Player's Handbook, Dungeon Masters Guide**, i **Monstrous Manual**. Najbolje bi bilo posedovati sve tri knjige. Međutim, dovoljan je samo **Player's Handbook**. Što se više igrate, trebaće vam više knjiga, kao što su: **Complete Warrior, Complete Book of Humanoids**, i mnoge druge. **Player's Handbook** je priručnik namenjen (prvenstveno) igračima. U njemu se nalaze sva osnovna pravila igre za kreiranje likova, borbu, kretanje, i slično. **Dungeon Masters Guide** je namenjen isključivo DM-u i u njemu se nalaze sva pravila (koja ne bi smela biti dostupna igračima), i sve što igrači treba da otkriju tokom svojih avantura. **Monstrous Manual** je knjiga u kojoj se nalaze neophodni podaci, i karakteristike svih bića koje igrači sreću. Pored slike, tu su prikazane i osobine stvora, ponašanje, uklapanje u ekologiju sveta u kom se nalazi, fizičke karakteristike - dakle, sve što je potrebno. Inače, pravila iz **Handbook**-a i **Guide**-a su fleksibilna, tako da ih ne morate sve znati da bi ste se lepo igrali. Sve je stvar dogovora. Dovoljna su vam osnovna kao što je npr. pravilo za borbu, tako da ne dođe do rasprave između DM-a i igrača, o tome da li je stanoviti zmaj "pogođen u oko i oslepljen", ili je "udaren po repu i besan". Bacite "kockicu", i ako dobijete određen broj - pogodili ste.







Kockice su veoma interesantne. U stvari, to i nisu kockice (osim klasične šestostrane), već poliedri sa četiri, osam, deset, ili čak dvadeset strana. Ja ću ih jednostavno zvati - kockice. Dakle, kocke sa različitim stranama daju različite vrednosti, tako da mač i bodež neće oštećivati u istoj meri. Za mač bacate osmostranu (da biste odredili jačinu oštećenja), a za bodež četvorostranu. Razlika je evidentna. Međutim nemojte misliti da sve zavisi od kockica. "Faktor sreće" postoji, ali uspeh lika najviše zavisi od akcije koju će on preduzeti, a to zavisi od vas, a ne od sreće. Naravno tu je i mali milion sitnica, koje su ubačene radi veće realnosti igre. Npr., protivnika koji leži na zemlji lakše je udariti, nego onog koji je okrenut ka vama. Takođe, nije isto pokušati udariti prosečnog čoveka bez oklopa, i džina, čija ogrubela koža može da podnese dosta toga.

**...Tri brata podoše da izbave sestru iz kandži zveri...**

Tokom svojih avanturisanja, likovi stiču iskustva. Ono se meri *expirience points*-ima koje lik dobija. Kad skupi određeni broj iskustva, osobine lika se poboljšavaju (ratnici postaju veštiji u rukovanju oružjem, čarobnjaci dobijaju moćnije magije...). Ovo napredovanje se zove "skakanje nivoa", i što je lik "veći nivo", to je veštiji. Tako npr. ratnik desetog nivoa mnogo lakše pogađa protivnika, nego neki početnik koji je drugi nivo (svi likovi kreću od prvog nivoa, mada po dogovoru sa DM-om ovo može biti izmenjeno). Najvažnije je da ne zaboravite da igra ne sme da se svede samo na bacanje "kockica", što znači da su pravila tu da bi se kršila. Vremenom ćete shvatiti da je igra interesantnija, što se više trudite oko učestvovanja u njoj. Što ste kreativniji i maštovitiji, igra postaje bolja.

**...Prešli su mnoga mora i doline i videli nebrojena čudesa...**

Kakav je svet kojim hode vaši likovi? Koje doba, koja dimenzija? AD&D je smišljen za svet čarobnjaka i zmajeva, mača i magije, besmrtnika i bogova. Praktično, to može da bude bilo koji epski svet. Od užarene pustinje nastale dejstvom dva sunca, do ogromnog okeana posutog milionima ostrva. Džungla, ravnica, krš... Geografija i neke druge odlike najviše zavise od mašte DM-a koji smišlja svet. Vreme takođe može biti različito. Od epohe slične starom Egiptu, do ranog XV veka. Ili će to biti mešavina "od svega po malo". Tu na scenu stupa DM. On treba da smisli svet zajedno sa morima i rekama, dolinama i šumama, vulkanima i džunglama. Treba smisliti kalendar, rasporediti narode, odrediti im običaje, uzdignuti gradove, smisliti istoriju.

Postoje i već smišljeni svetovi sa raspoređenim narodima, postavljenim bogovima, i zapisanom istrijom. To su tzv. *Campain Setings*-i koji su vrlo korisni za sve DM-ove koji ne žele da naprave svoj svet. Poznatiji *Campain Setings*-i su na primer: Dragonlance, Greyhawk, Forgoten Realms, i drugi.

...Jazbina zveri beše velika i puna blaga...

Kako napraviti lik? Prvo, treba da bacite kockice (po tri šestostrane) da biste odredili vrednosti *Ability Score*-ova, kojim definišete fizičke i psihičke sposobnosti vašeg lika. *Ability Score*-ovi su snaga (STR), mudrost (WIS) inteligencija (INT), konstitucija (CON), spretnost (DEX) i karizma (CHA). Nakon toga birate rasu. Možete biti čovek vilenjak, poluvilenjak, patuljak, gnom, hobit (po orginalnoj postavci AD&D), ali možete biti i džin, polu-orak, ogar, polu-ogar i još mnogo toga (pretražite **Complete Book of Humanoids**). Svaka od ovih rasa ima svoje prednosti i mane, jedino ljudi nemaju ni prednosti ni mane. Takođe, svaka od ovih rasa ima svoje osobine (poluvilenjaci vide odlično pri svetlosti zvezda), prebivališta (vilenjaci vole i žive u šumama), strahove (patuljci ne podnose vodu), mržnje (gnomovi mrze kobolde) i još puno toga što ih međusobno odvaja i čini orginalnim. Posle rase birate klasu, i to fighter (ratnik), paladin (sveti borac, posvećen određenoj veri koji se bori za dobro), ranger (borac vičan divljini i prirodi), cleric (sveštenik), druid (sveštenik posvećen prirodi), magic-user (čarobnjak), thief (lopov) i bard. Za svaku klasu postoje ograničenja u rasi i Ability Score-u (sveštenik mora da ima WIS minimum 9). Pošto ste izabrali klasu, ostaje vam da još izaberete *Alignment* koji će odrediti način ponašanja, tačnije karakter vašeg lika. *Alignment* dobijate kombinacijom šest elemenata. Vaš lik može da bude dobar (good), neutralan (neutral) ili zao (evil), a može da bude i lawfull (poštuje zakone i veruje u društvo), neutral (da veruje u apsolutni balans sila) ili pak chaotic (ne poštuje zakone i veruje u pojedinca). Tako na kraju, vaš lik može biti licemer i lazov (neutral evil), pravi vojnik (lawfull neutral), ili možda totalna dobrica (lawfull good).

...Braća upotrebiše čini i uđoše u pećinu neopaženi...

U AD&D-u postoje dva oblika moći: magija, i psioničke (mentalne) moći. Magiju mogu da koriste magovi, clerici i neki monstrumi. Magovi proučavaju magiju u svojim laboratorijama, a iz starih knjiga i spisa oni uče kako da ovladaju njome. Svoje magije (spell-ove) uče iz posebnih knjiga koje nose sa sobom - spellbook-ova. Da bi zapamtili magije, potrebno je da ih svaki put posle spavanja memorišu. Njihove magije su uglavnom za napad i borbu. Sveštenici njihove moći dobijaju od svojih bogova putem meditacije. Svešteničke magije su obično za lečenje i odbranu. Monstrumi koji poseduju magiju su magični sami po sebi. Psioničke moći imaju psionici, i velik broj monstruma. One se manifestuju korišćenjem mentalne energije, za šta se troše *PsPoints*. PsP-ovi se mogu nadoknaditi meditacijom. Postoji takođe veliki broj magičnih predmeta, kao što su: mačevi, napici, prstenovi, prahovi i ulja, oklopi, rukavice i mnogi, mnogi drugi.

...I dođoše pred zmaja i zapodenuše borbu na život i smrt...

Postoji još jedna stvar bez koje se AD&D ne može zamisliti, a to su - bića koja naseljavaju bizarni svet mača i magije. Tu možete sresti nezaobilazne zmajeve, džinove, orke i trolove. Naići ćete na bića iz svih mitologija sveta: himeru, sfingu, harpiju, grifona, pegaza. Međutim, postoje i bića čija imena, ulogu, i izgled, srešćete samo u svojim najgorim morama, kao što je beholder, feyr (koji se hrani strahom), deep spawn. Možda ćete ploviti morima na džinovskoj kornjači, zaratanu, na čijem oklopu je čitavo ostrvo. Možete izabrati da se borite sa hodajućim mrtvacima, zombijima, vampirima i mumijama. Ili će vas progoniti vukodlaci za vreme punog meseca. A možda ugledate feniksa u svetlosti zore...

...I od tada ih više niko nikada nije video.

I pored jake konkurencije novijih RPG-ova koji se pojavljuju na tržištu, **AD&D 2nd Edition** ostaje jedna od najboljih (ako ne i najbolja) RPG igra na svetu. Da li je to zbog jednostavnosti igre, ili zbog oprobanog kvaliteta dobre zabave, ne znam, ali jedno je sigurno: najveći broj igrača RPG-a se igra AD&D.

*Ali što jest - jest. Spasli su Orest. Niko nije verovao, ali oni su to uradili. Izašli su napolje baš u zoru. Čak i danas, kada odem u krčmu (onu u kojoj su imali besplatne sobe), čujem ponekad pesmu "Five of the Rising Sun". Pa i ja zapevam, a bilo ih je četvorica na dvadeset...*

**John Small**

***Vladimir Vodalov***




# Pisma

*Ovim "pismom" želim da Vam čestitam na izlaženju prvog broja PLAYJOY-a i poželim puno uspeha u daljoj realizaciji ovog časopisa. Srdačan pozdrav,*

*Ostojić Mitar, Šabac*

Hvala na čestitkama i lepim željama. Trudićemo se da te ne razočaramo!

*Zdravo,*

*Zovem se Žarko i imam 15 godina. Pre neki dan, kad sam prelistavao neke časopise o kompjuterima, dokopao sam se i vašeg. Odmah sam ga kupio, ne zbog cene, već zato što se neko napokon setio da se u kompjuterskom časopisu pozabavi SEGOM (a ne samo Amigom i PC-jem). U anketi ste postavili pitanje: "Da li biste umesto novih 10 crno-belih radije voleli da vidite 3 kolor strane?". Ja sam sam zaokružio 10 crno-belih, ali mislim da bi bilo bolje da broj stranica ostane isti, ali u da budu u boji.*

*Žarko Bogosavljević, Novi Sad*

Rezultati ankete iz prvog broja kao i lični kontakti sa čitaocima daju nam sliku o bitnim pitanjima vezanim za izgled i sadržaj **PLAYJOY**-a. **SEGA** je, kao što vidiš, zastupljena, ali proporcionalno našoj proceni o broju ljudi koji dolaze u dodir sa njom. To je, između ostalog, i razlog pokretanja ankete. Što se tiče broja strana, činimo sve da stvar popravimo, pa smo se već u ovom broju potrudili da uradimo nešto po tom pitanju.

*Poštovani PlayJoy,*

*Obradovao sam se kad sam video da postoji nov časopis namenjen skoro samo igrama. Nadam se da je samo prvi broj časopisa tako tanak, i da će sledeći izaći nešto deblji (barem deset strana više). Nemam nikakve primedbe, ali vam predlažem da se orijentišete samo na igre. Naravno nek bude i članaka o raznom hardveru (npr. džojstici, CD-ROM, zvučne kartice i sl.) Uvedite rubriku "Pisma čitalaca" i posvetite više prostora tipovima i trikovima. Takođe, mogli biste čitaocima da poklanjate razne postera sa likovima iz igara. Toliko od mene, budite pozdravljeni.*

*Deak Laslo, Bečej*

Drago nam je što je **PLAYJOY** tako dobro prihvaćen kod čitalaca. I mi bismo zaista voleli da sledeći broj štampamo na 100 strana, a od toga 20 u punom koloru. Na žalost trenutna situacija nam ne dozvoljava da drastičnije povećamo broj strana, ali ako uporediš ovaj **PLAYJOY** sa prethodnim, videćeš razliku. Postere imamo u planu, a ostale predloge smo razmotrili i možda neki od njih zažive već u sledećem broju.

*Poštovani PlayJoy-e,*

*zovem se Igor odnosno Iggy Pop. Dana 6.10.1995. kupio sam vaše novine i "cool" su (nastavite tako), ali imam primedbe, to su: 1. Cena 10 din, 2. Mali broj stranica u odnosu na 10 din, 3. Što nema stranica u boji. Ali kada sam pročitao uvod vaših novina, shvatio sam da ćete sve to popraviti u sledećem broju (tako treba). A sada bih postavio pitanja za rubriku "Pomozite mi". 1. Sve moguće završne udarce za likova iz Mortal Kombat 2 (tataljenja, babaljenja, friendshipe i aperkatove za kisehnu, šiljke...). 2. Pošto će se uskoro pojaviti Mortal Kombat 3, nadam se i za A500, ako možete da objavite sve udarce i završne udarce za nove likove. 3. Koji su glavni ciljevi u igri Pirates? To bi bilo sve. Da li bi mogli da objavite neki poster iz borbe o Mortal Kombat 2 ratnicima (kako kasape). Želim vam puno sreće u budućem radu.*

*Puno pozdrava od Iggy Pop-a*

Mi smo svesni da za 10 din možete dobiti "deblji" časopis, ali pitanje je šta ćete u njemu moći da pročitate. Morate priznati da je kvalitet papira, štampe i tekstova na zavidnom nivou u odnosu na ostale domaće časopise. Ne zamerite na propustima, ipak je to bio prvi broj koji se nije mogao svima jednako dopasti. Anketa pokazuje da se velika većina "glasača" opredelila za crno-bele stranice, što ne znači da onih u boji neće biti. Strpite se.

Cilj u igri Pirates je pronaći sve članove svoje porodice. Oni su zarobljeni na nekim Karipskim plantažama. Drugi cilj je, naravno, postati prebogat i pre penzije osvojiti što bolji status u društvu.

*Hteo bih kao prvo da pozdravim potez redakcije za izlazak PlayJoy-a, jer su takvi časopisi preko potrebni korisnicima računara. Ono što ste vi nazvali "pomalo neuobičajen sadržaj" je postao praksa kod svih računarskih časopisa (Svet Kompjutera... na našim prostorima) i to je veoma dobar potez i koristan za sve čitaoce. Trebalo bi da više forsirate članke o igrama i da one čine većinu prostora u časopisu (kao što i samo ime časopisa govori). Programi takođe treba da budu zastupljeni, ali u manjoj meri. Što se tiče igara za konzole mislim da na njih ne treba trošiti previše prostora, ali su svakako vredne pomena. Što se tiče igara za PC i Amigu, uglavnom su dobre, ali predlažem da za PC bude više CD igara nego disketnih verzija, kao i da budu malo poznatije (Full Throttle, NBA Live'95...) od recimo Picture Perfect Golf. Moje mišljenje za TOP 5 je, da vrsta ovakve top liste nije potrebna, jer je bolje da ta dva lista budu iskorišćena za opise igara. Moj predlog je da bude jedna top lista sa većim brojem, recimo 20, i da u njoj budu zastupljene igre svih verzija. Trebalo bi detaljnije opisivati pojedine igre. Opisa igara ima dovoljno, ali uvek može bolje i više. Želeo bih da bude više opisa rešenja igara. Oglasi nisu zastupljeni u dovoljnoj meri i posebno bi bilo dobro da u svakom broju kao i u ovom bude što više kontakata između redakcije i čitalaca (kada izlazi novi broj, najave raznih promena...). Veoma dobar potez je pokretanje nagradne igre i voleo bih da je, u koliko ste u mogućnosti, održite. Bilo bi lepo da pokrenete neku "konferenciju" za početnike za PC i Amigu, jer je sve više onih koji stupaju u svet elektronike, ili da pokrenete neke članke o komunikacijama (Internet, opisi modema, predstavljanje nekih BBS-ova...) Toliko od mojih pohvala i zamerki i želim vam da tako nastavite. Puno sreće u daljem radu,*

*Rideg Mihalj.*

Stiglo nam je nekoliko pisama sa sličnim predlozima i veruj nam da smo ih sve pročitali i razmotrili, a neki od tih predloga će vrlo brzo biti realizovani. Morate nam oprostiti na greškama koje činimo, jer je **PLAYJOY** nov časopis koji tek ispituje ukuse svojih čitalaca. Mi Vas pozivamo da nas kritikujete i hvalite kako bismo što pre došli do kvalitetnog časopisa po svačijem ukusu. Na tvoju žalost, konzole su tražene, pa će ih i ubuduće biti na stranicama **PLAYJOY**-a. Što se **TOP 5** tiče, verovao ili ne, mnogo ljudi nam je priznalo da ih je baš to najviše zadrlo u predstavljanju časopisa. U ovom broju vam nudimo rešenje popularnog **Full Throttle**-a, dok oglasi zaista nisu u našoj moći. O komunikacijama i modemima ćeš, već u ovom broju, moći nešto da pročitaš, a ostalo možda neki drugi put.

***Primite jedan veliki pozdrav od Nikolin Milana. Imam 16 godina i veliki sam obožavalac video igara i kompjuterske grafike. Javljam vam se povodom toga što ste u prvom broju PlayJoy-a u uvodu na 3. strani, objavili poziv kako bi mi mogli da poboljšamo kvalitet i koncepciju časopisa. Hoću da vas pohvalim za prvi broj PlayJoy-a, jer je jako dobar, pa nek je i na crno belim stranicama. Sve je OK samo imam malu zamerku: kad bi časopis imao bar šezdesetak stranica, sve bi bilo "PERFECT". Imam Super Nintendo i veliko iskustvo sa konzolama. Ako vam treba saradnik u vezi konzola, bila bi mi velika čast kada bih nešto radio za PlayJoy.***

***Nikolin Milan***

Ako si pročitao prethodne odgovore jasno ti je od čega zavisi broj stranica, kao i kolor strane. Što se tiče tvog predloga za saradnju, mi smo ZA! Ako bilo ko od čitalaca ima želju da sarađuje, neka se javi redakciji. **PLAYJOY** će uvek biti otvoren za saradnju sa svim svojim čitaocima.

*Dear Play and Enjoy,*

***Kupio sam vaš list u nadi da ću u njemu naći nešto što će mi odgovarati. Posle kupovine Sveta Kompjtera, Sveta Igara i još mnogo čega, najzad sam našao (kupio) nešto što mi odgovara. Naime, kupio sam kompjuter pre tri meseca i slobodno za sebe mogu da kažem da sam početnik i da znam samo neke osnovne stvari. Kada sam kupio vaš list, pročitao sam ga od konce do konce i sve sam shvatio, što mi je veoma drago, zato se nadam da i u sledećim brojevima nećete daviti nekim komplikovanim tekstovima. Sve u svemu vaš časopis je super i već posle prvog broja sam ga iskreno zavoleo. Sve dok je tako neću propustiti ni jedan jedini broj.***

***Vladimir Radić, Beograd***

Veoma nam je drago da ti se **PLAYJOY** svideo i da si ga, kako kažeš, pročitao "od konce do konce". To nam je i bio prvenstveni cilj, pa ćemo se truditi da tako i ostane. Nikako nećemo "daviti" sa tekstovima, ali može da se desi da ne pročitaju svi baš ceo časopis kao ti. Još u rimsko doba ljudi su zaključili da o ukusima ne vredi raspravljati. U svakom slučaju, anketa, u kojoj su mnogi uzeli učešće, mnogo nam je pomogla vam "opipamo" ukus. Naredni brojevi će izgledati onako kako ste vi to svojim glasovima poželeli.

***Pre svega izvinjavam se redakciji zbog "nakaznog" izgleda ankete, za koju se nadam da ćete nakako deširovati. Šta ovo treba da predstavlja? Treba da predstavlja pismo sa veoma standardnom, neoriginalnom i po ko zna koliko puta ižvakanom sadržinom: dakle, pohvale, kritike, itd. Kao prva stavka dnevnog reda uzeti su pod razmatranje tekstovi o igrama. Dovoljno jednostavno bez nepotrebnih komplikacija oko pojedinih opcija, a sa druge strane dovoljno opširno, tako da se vrlo lako, uz pomoć teksta, može steći neko elementarno poznavanje igre. Detalji su, kao što sam napomenuo, preskočeni, ali oni su ostavljeni da ih otkriva sam igrač, zato što ... jednostavno zato što se od svih pravih igrača očekuje da sami provale igru kojom se bave. Veliki plus kod mene dobili ste objavljivanjem opisa i objašnjenja "malo" starijih, ali izvanrednih igara (K240), i to nipošto nemojte izbaciti, već na isti način nastavite sa opisom, na primer, Mega-lo manie, Settlers-a, Populous-a II, Supremacy-ja, ... Što se tiče rešenja, mislim da ne bi trebalo da se pojavljuju stalni tekstovi vezani za njih, već da se raznim problemima i cheat-ovima bavite u TIPS rubrici, odnosno da je malo proširite. Sve pohvale idu opisima strategija i menadžerskih igara, jer su to uglavnom igre sa gomilom opcija koje se u većini slučajeva ne mogu sve provaliti (konkretno mislim na savete u vezi UFO-a).***

***Najave noviteta bi trebale da su za mrvu opširnije, čisto da se ima neka prva predstava o igri. Mislim da u ovakvim tekstovima treba skratiti ono "ovaj i ovaj u saradnji sa tim i tim, konsteci novu ultra-mega budž tehniku, odlučio se da na tržiste izbaci to i to ...", i reći nešto više o samoj igri. To je to. Ono što me je oduševilo i što podržavam u potpunosti i kusur, jeste tekst o RPG-u. Mislim da bi nešto na ove teme trebalo da bude stalna rubrika. Iako nisam baš pokazao neke rezultate u FRP igrama (igrajući prvenstveno Ishar), veliki sam njihov fan. Moji predlozi jesu sledeći: u sledećem ili sledeća dva broja, propustiti čitaoce kroz neki kurs sa najosnovnijim pojmovima o RPG, da bi se kasnije posvetili opisivanju pojedinih priča, serijala, kao i detaljnim opisima nekih game session-a. Gde, kako, kada se odvija, na koji način ...***

***Što se tiče top lista, dajem im podršku i mislim da su potrebne, jer one služe istovremeno kao informator i orijentir za igrače koji su možda propustili nešto od tih navedenih sjajnih igara. Dobra je i organizacija top listi tipa A/PC, i mislim da bi trebalo da se nastavi na taj način. Još jedan plus - podela na kategorije.***

***Obećavam, neću još dugo biti ovako dosadan. Šta je ostalo? Ostala je još jedna zamerka pre ostalog. A to su konzole. Mislim da im nije mesto u ovakvom časopisu. Zašto? Možda zato što sam vlasnik pravog računara i mislim da je bez veze napraviti mašinu na kojoj se samo igraju neke destruktivne igre. I još, ne vidim zašto bi neki vlasnik konzole zbog 3 teksta o igrama i 53 teksta koji ga ne interesuju kupovao ovaj časopis. Ako mene pitate, organizacija Amiga/PC bila bi u potpunosti dovoljna pod uslovom da ova dva sjajna računara (ipak, dole PC!) ostanu ravnopravno zastupljena, a ne kao u "prodatom Svetu Kompjutera": PC, CD, PC, CD, .. Možda malo oštro, ali što da krijem nešto što mi se ne sviđa?!? Prelazim na drugi deo, a to su programi i ostalo. Prvo, u čemu je fazon sa Đokom Balaševićem? Drugo, onaj koji ne razume tesktove u kojima ste se posvetili nekim ozbiljnijim temama neka odmah proda svoj CPU. Kao i igre, dovoljno opširno, ali i dovoljno razumljivo. Posebno mi se sviđa tekst, odnosno poređenje mašina u tekstu "Hajde da se igramo". Šta više reći? Ja, kao prvenstveno igrač pa onda sve ostalo, želim vam puno uspeha u poslu, što manje dosadnih razglabanja poput mog, i preciznu ruku da koji put na moju adresu stigne nešto od nagrada.***

***Nenad Đorđević, Novi Sad***

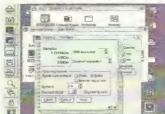
Uh Nenade, baš ga pretera. U svakom slučaju hvala na ovako iscrpno iznesenom mišljenju. Što se RPG-a tiče, želje će ti biti ispunjene jer se serijal tekstova nastavlja. Interesovnje za RPG je prilično i to moramo poštovati. O konzolama smo već dosta toga rekli, a ravnotežu između Amige i PC-ja pokušavamo da održimo jer je realno takav i odnos snaga. Što se Đoleta tiče tajni nema. Želeo je da **PLAYJOY**-u da svoj doprinos i to je sve. U ovom broju mu beležimo jedan "neopravdani".

**PIŠITE NAM I DALJE!**

# OS/2 WARP

## ... PONOVO MEDJU KORISNICIMA

*IBM*-ov operativni sistem **OS/2 Warp** je već duže vremena prisutan na našim prostorima i o njemu se već dosta pisalo u domaćim časopisima. Ali sada, kada se njegov najveći konkurent - **Windows 95**, pojavio i kada se šuška da *IBM* sprema novi **OS/2**, bilo bi lepo da se malo podsetimo osnovnih karakteristika ovog operativnog sistema, povučemo paralelu između njega i **Windows 95** i dobijemo konačan odgovor na pitanje života, univerzuma i svega ostalog.



### Priprema, instalacija i sve ostalo

Paket **OS/2 Warp** se isporučuje na jednom CD-u ili, za "smrtnike", na 22 diskete. Ako spadate u smrtnike kao ja onda ćete imati dosta problema prilikom instalacije ovog paketa jer instalacija sa hard diska, kao što je to slučaj sa većinom drugog softvera, nije moguća! To je zbog toga što su sve, osim dve diskete, formatirane na 1.88M što *IBM* propagira kao novi standard. Ako su pri tome vaše diskete "bušene" (720K diskete "frizirane" na 1.44M) onda ste u pravom sosu. Instalacija dosta često i, naizgled, bez razloga pada.

Spomenuo sam da su vam za **OS/2** potrebne 22 diskete. Od toga je jedna *install* disketa sa koje "butujete" na početku, a druga je *preload* disketa za instalaciju sa CD-a. Četiri diskete će vam oduzeti video drajveri, a dodatne 3 drajveri za štampač. Na ostalim disketama je sam sistem.

Pre instalacije je potrebno da se odlučite za fajl sistem koji ćete da koristite. Program za instalaciju će vas pitati da odaberete fajl sistem, ali ako želite **HPFS** sistem umesto "matorog" **FAT**-a, možda ćete poželeti da bekapujete neke podatke (za instalaciju novog fajl sistema je neophodno izvršiti formatiranje hard diska). Ako odlučite da ostanete na **FAT**-u, nakon što ste se "poigrali" s **Warp**-om, vrlo jednostavno se, pokretanjem **Dual Boot**-a, možete vratiti na predašnju verziju dos-a.

Dalji tok instalacije je već rutina: menjate diskete jednu za drugom sve do čarobnog momenta kada vas program obaveštava da je sve u redu i da će se sistem restartovati.

### Per aspera ad astra

Posle reseta, u gornjem levom uglu ekrana "OS/2" će kratko blesnuti, a potom ćete ugledati **IBM OS/2 Warp** logo i sistem će početi da se startuje. Svi oni koji su imali priliku da rade na "prozorastim" operativnim sistemima (ovde pre svega mislim na **W95**) osećaće se "kao kod kuće" jer je sličnost, na prvi pogled, ogromna. Dočekaće vas plavkasta boja desktopa, nekoliko ikona foldera (*OS/2 System, Templates, Multimedia, Information* ...), i neizbežni **LaunchPad** koji je jednim delom sinonim za **W95 Taskbar**. Kažem jednim delom jer služi isključivo za brzi start (Launch) nekih programa, dok se kod **W95** koristio i za smeštanje ikona minimiziranih programa. Ako se sistem prvi put startovao, dakle tek ste ga instalirali, ljubazno će vas pozdraviti **Tutorial** i uvesti vas u osnove OS/2 sistema. Pružiće vam priliku da praktično isprobate sve čemu vas nauči. Kada ste savladali osnovne korake, zatvorite **Tutorial**, pa da pogledamo šta ima okolo.

Na **LaunchPad**-u se inicijalno nalaze dugmići za **shutdown**, brz pristup drajvovima, **Shredder** i još par sitnica. Moguće je, po želji, menjati sadržaj **LaunchPad**-a, dodavanjem novih ili brisanjem starih programa. Slično kao u **W95**, klikom na desno dugme miša dobijate meni sa opcijama koje možete primeniti na tekući objekt, a među njima i **settings** opciju kojom vršite detaljnija podešavanja. Podešavanja za razne objekte ima zaista mnogo tako da se sada neću baviti detaljima. Prosto odaberite **settings** i pogledajte šta se sve tamo nalazi.

**Shredder** služi za jednostavno "eliminisanje" nepotrebnih programa ili "senki" (*shadows* - sinonim za *shortcut* iz **Windows**-a 95). Prosto, držeći desno dugme miša, odvucite željeni objekt do Shredder-a.

Listu svih taskova možete dobiti pritiskom na **CTRL+ESC** taster i tada po želji pojedine programe možete ukloniti ili prebaciti fokus na neki od njih. Sa taska na task se prebacujete sa **ALT+ESC**, a dos prozor maksimizirate (*full screen*) odnosno smanjujete (*windowed*) sa **ALT+HOME**. Dakle, kombinacije se razlikuju od onih koje koriste **Windows**-i ali su i dalje logične i jednostavne za upotrebu.

Iz dos sesije možete izvršavati samo dos programe, dok iz **OS/2** sesije možete izvršavati sve vrste programa: **OS/2** tekst programe, **PM** (Presentation Manager) programe, dos i **Windows** programe. U **OS/2** sesiji na raspolaganju vam je i **start** komanda kojom pokrećete neki posao uz istovremeno oslobađanje prompta za druge poslove. Sve sesije imaju zajedničku *CONFIG.SYS*, dok dos sesija ima i svoju *AUTOEXEC.BAT* datoteku. Mnoge stvari su i u dos i u **OS/2** sesijama potpuno identične onima iz, recimo, dos-a 6.22 (copy, type, del, md, ...) tako da tu nećete imati problema. Mene je, s početka, jedino gnjavilo što sam morao da kucam *DIR *.CPP* umesto *DIR .CPP*, ali sam se brzo navikao.

U svakoj situaciji, kada negde zapnete, bilo sa **F1** iz **Presentation Manager**-a ili kucajući **help** iz komandne linije, možete dobiti prilično opširan help prozor iz kog, kroz primere, možete rešiti svaki problem.

### Ono pravo

Imao sam priliku da radim sa velikim brojem operativnih sistema, kao što su **UNIX, VAX/VMS, Linux, DOS, Windows** i drugim i primetio sam tokom rada da se **OS/2** kotira vrlo visoko na "lestvici sigurnosti". Možda je malo neskromno porediti sigurnost **OS/2** sa sigurnošću koju vam pruža, recimo, **UNIX**, ali je daleko iznad onoga što

vam omogućavaju ostali, uslovno rečeno, operativni sistemi W95, DOS sistemi (MS, DR PC, Novell), Windows 3.1x i drugi. "Uslovno rečeno" zbog toga što mnogi Windows 3.1x smatraju operativnim sistemom, što ovaj, naravno, nije.

Zaštita memorijskih resursa je mnogo bolje izvedena nego na W95 platformi, tako da će vam jedna "podivljala" aplikacija zadati mnogo manje nevolja. Napomenuo bih i to da razni "podli" trikovi koji su pravili dosta problema na W95, ovde nemaju nikakvog efekta. Naravno, kao i svuda, i ovde postoji jedno "ali" koje se ogleda u "tri magična tastera", kombinaciji za resetovanje mašine: pritisak na dotičnu kombinaciju OS/2 neće preživeti, već će se, bez mogućnosti da se predomislite i da, eventualno, snimite vaše podatke na disk, a ponekad i bez ikakve najave, resetovati! Ovo će posebno pogoditi sve one koji su do sada radili na nekom Windows sistemu i koji su dosta često koristili pomenute tastere za "odstranjivanje" pograma koji su se oteli kontroli. To je i ovde moguće ali na drugi način: OS/2 pre samog reseta interno izvrši shutdown tako da sam sistem nije u opasnosti, ali vaši podaci itekako jesu! Držite se, dakle, shutdown procedure.

O zaštiti podataka na disku nema smisla mnogo govoriti jer oni koji su se opredelili za FAT fajl sistem već znaju kakvi problemi mogu da nastanu i kako da se izbore s njima, a oni koji su napravili korak napred i prešli na HPFS mogu da odahnu jer problema, praktično, neće imati. Neke sitnije greške tipa "*lost chains*" će se pojaviti s vremena na vreme, ali će već prilikom sledećeg startovanja sistema biti otkrivene i istog momenta ispravljene.

**Ubodi i pomoli se**

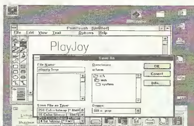
*Plug and play* je na OS/2 sistemu izveden očajno! Odmah da se ogradim od onih koji su "spremni da ujedaju" pri pomenu OS/2 u negativnom kontekstu: na mašinama koji imaju P&P bios stvari će raditi pristojno. Ove tvrdnje, na žalost, nisam bio u mogućnosti proveriti jer ne posedujem P&P bios, ali na ogromnoj većini računara su "obični" AMI bios-i, tako da P&P, za sada, možete slobodno da zaboravite i ako želite da izbegnete glavobolju ili srčane smetnje, ostavite hardver na miru. Svaki pokušaj promene bilo kog dela vašeg računara će se završiti neuspelim startom, a na ekranu ćete dobiti poruku kojom vas sistem obaveštava da je pao u latentno stanje i da se obratite najbližem zastupniku. Neće vam mnogo pomoći ni *utility* diskete koje ste kreirali. Jedini lek je ALT+F1 hotkey pri startovanju sistema. Tada će vam biti ponuđeno nekoliko opcija za oporavljanje sistema (prikazane u okviru).

| | |
|---|---|
| ESC | - Continue the boot process using CONFIG.SYS without changes |
| C | - Go to command line, (no files replaced, use original CONFIG.SYS) |
| V | - Reset primary display to VGA and reboot |
| M | - Reset the system from the Maintenance Desktop (Selective Install) |
| X | - Original archive from INSTALL created (datum i vreme) |

Verovatno je najinteresantnija od svih "X" opcija: ona će vratiti sistem u stanje u kojem se nalazio posle instalacije. Ostale opcije su razumljive same po sebi. Trebalo bi spomenuti još i opciju "M" koja će pokrenuti program za naknadno instaliranje raznih komponenti sistema. U svakom slučaju nek vam se pri ruci nađu instalacione diskete.

**DOS sesije**

OS/2 vam omogućava da jednostavno kreirate VDM (*virtual dos machine*) diskove. Prvo da objasnimo o čemu se zapravo radi. Naime, moguće je na jednom OS/2 sistemu imati i izvršavati više verzija dos-a. Zvuči neobično, ali stvar je prilično jednostavna: potrebna vam je jedna sistemska disketa (format nije bitan) koja će sadržati osim sistemskih fajlova, još i *HIMEM.SYS*,




*EMM386.SYS*, ako koristite HPFS, da biste mogli pristupati HPFS particijama, *FSFILTER.SYS*. Ovo su fajlovi koje morate imati u *CONFIG.SYS* datoteci. Po želji, naravno, možete dodati šta vam odgovara.

Kada ste pripremili disketu uradite sledeće: jednostavno otkucajte "*vmdisk a: dos622.vdm*" i kreirali ste imidž diskete, sa odgovarajućom verzijom dos-a, pod imenom "*dos622.vdm*". Prostim klikom iz Presentation Manager-a dotična verzija dos-a će biti startovana. Na sličan način postupate sa, recimo, dos-om 3.30 ako vam iz nekih razloga treba.

Dos sesiju napuštate sa *EXIT_VDM.COM*, programom koji bi trebao da se nalazi na disketi od koje pravite imidž. Ako ne, CTRL+ESC će vas vratiti u Presentation Manager i ponuditi listu taskova, te prostim pritiskom na DEL taster uklanjate dos sesiju.

**Windows sesije**

Iz OS/2 Warp sistema je moguće izvršavati i Windows aplikacije, bilo iz komandne linije, bilo iz Presentation Managera. Za ovo je potrebno prilikom instalacije specificirati da se instalira i Win-OS/2 deo. U tom slučaju će vam trebati i diskete sa Windows-ima. Programi se nešto sporije startuju zbog toga što Warp svaki put učitava Windows kernel. Postupak je moguće ubrzati tako što ćete staviti Program Manager u startup folder. Windows i OS/2 aplikacije mogu i da razmenjuju podatke, preko klipborda, recimo. Na kraju napomena: instalacija Win-OS/2 podrške, koja omogućuje izvršavanje Windows programa, negativno će uticati na brzinu sistema, ali ne toliko da biste se odrekli ove zgodne mogućnosti.

**Da dodam ...**

Kao i za W95 platformu i za OS/2 vam je neophodno najmanje 8Mb RAM-a. Bez toga nemojte ni da pomišljate o instalaciji. Po pitanju brzine, OS/2 za nijansu zaostaje za W95, ali ne toliko da bi to bio razlog da odustanete od njega. Po pitanju sigurnosti je daleko iznad W95. Aplikacije specijalno pisane za OS/2 ćete svećom tražiti, mada ih je sve više na tržištu. Ako često menjate hardver OS/2 Warp definitivno nije za vas.

Naveo sam vam par suvoparnih činjenica, prednosti i nedostataka i jednog i drugog sistema, potpuno nepristrasno, a na vama je da izvedete konačan zaključak i da se opredelite. W95 ili OS/2 pitanje je sad.

*Saša Popravak*

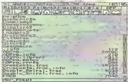
# DIRECTORY OPUS 5

## Da li je vredelo čekati?

Stvarno, da li se isplatilo čekanje na novi **Directory Opus**? S obzirom na očekivanja, odgovor može biti negativan.

Prvi šok sledi po startovanju programa. Kao "osnova" se pojavljuje kopija Workbench ekrana, sa ikonama koje predstavljaju uređaje priključene na Amigu (konkretno hard disk, CD ROM...). Nema više starog, lepog, "kompaktnog" prozora, već se koriste prozori nalik na one iz Workbench-a, ali sa mnogo sitnica (slajderi, "dugmići", itd). Po startovanju, **DOpus** nije konfigurisan, prozori su razbacani, i trebaće vam vremena da sve dovedete u red.

**DOpus**-ov ekran podseća na Workbench, i možete koristiti neke njegove opcije kao što su *Backdrop, Execute Command* i slično. **Listers** meni je važan. Njime konfigurišete prozore u kojima se prikazuje sadržaj izabranog direktorijuma. U prozore možete ubaciti sličice (*Images*) koje će biti prikazane u "zaglavlju" Lister-a, ili konfigurisati menije u okviru istog. Imate i izbor rada sa ikonama (što nas opet vraća na Workbench stil rada) ili imenima fajlova u okviru **Listera**.

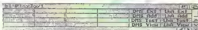



Meni **Icons** je gotovo identičan Workbench-ovom. Informacije, **Snapshot, Leave Out, Format**...

**Buttons** služi za definisanje "dugmića". Postoje tekst i grafički **Button**-i. U grafičkom modu možete (ponovo) izabrati sličice koje će predstavljati određene komande (copy, move, i slično).

Kao i obično, u **Settings** meniju nameštate razne parametre koji se tiču samog izgleda (ekran, broj boja, keširanje...) i funkcionisanja **DOpus**-a (**FileTypes, User Menu**).

Poslednji je **User Menu**, koji vi definišete.




Broj menija se čini nedovoljnim, ali ne dajte se zavarati. Konfigurisanje će vam oduzeti dosta vremena. Nameštanje položaja prozora, dugmića, menija i sl. je ponekad mučan posao, s obzirom da neoprezan "klik" levim mišem može poremetiti položaj svega što ste napravili. Kao i u prethodnoj verziji, možete definisati događaje pri pritisku na levo i desno dugme miša (čak i srednje!). Na žalost, zbog ogromnog broja prozora koji se pojavljuju na ekranu pri konfigurisanju ovo postaje mučno. Sve divne pogodnosti iz **DOpus**-a 4 vezane za "brzo kliktanje mišem iz prozora u prozor" su nestale, jer desno dugme miša aktivira menije. U verziji 5.1, dvostruki klik u prozor (*Lister*) aktivira **List Format** meni. Da bih objasnio na šta mislim, probajte u **DOpus**-u 4 da kliknete mišem na vrh levog prozora (gde se nalazi ime aktivnog diska, i slobodan prostor), i potom brzo na isto mesto u suprotnom prozoru. Prebacićete sadržaj levog u desni. Međutim, izvedete li to sa pritiskom na desnog miša, zamenićete sadržaje. To su samo neki primeri pogodnosti kojih u **DOpus-u 5** nema.

Najstrašniji nedostatak: npr, želite da iskopirate fajl koristeći **Copy As** funkciju. Recimo da ste je instalirali "ispod" **Copy** button-a, i naravno, markirate fajl, dođete mišem na **Copy**, pritisnete desno dugme miša i... NIŠTA! Da, prvo morate "aktivirati" prozor sa dugmićima, a potom pritisnuti dugme. Na žalost (u mom slučaju), posle dva pokušaja prozori su bili ispomerani (slučajno zadržite dugme malo duže i...), a živci iskidani. Sve funkcije koje su namestene za desno dugme miša će postati beskorisne.

U brzini rada samog programa takođe nisam primetio napredak. Iščitavanje direktorijuma nije ubrzano (famozni C: direktorijum služi za testiranje). Postoji jedna "caka" u **DOpus-u 4** koju mnogi ljudi nisu još iskoristili. U originalu, **DOpus** pri iščitavanju direktorijuma proverava i vrstu fajla. To isključite u meniju *Operation/List Format*, i ostavite samo ime, dužinu i eventualno datum kreiranja fajla. Razlika je primetna.

Još jedna zamerka je što u **FileTypes** nije automatski ubačeno npr. prepoznavanje muzičkih modula (*NoiseTracker* format i sl.) kao kod **DOpus**-a 4. Ako želite da slušate muziku, morate instalirati **PLAY** komandu.

Povrh svega, autor je pokušao da zaštiti program od kopiranja, i prilikom unošenja pogrešnog serijskog broja (kod verzije 5.1), **DOPUS5** će biti kompletno izbrisan. Zato obavezno čuvajte kopiju na disketi (ili hard disku).

I pored najbolje volje, iskreno, ne znam šta bih mogao da izdvojim kao prednost **DOpus-a 5** u odnosu na prethodnika. Možda sam suviše navikao na "četvorku" pa ne mogu biti objektivan. U svakom slučaju, ako želite da pratite trendove, nabavite ovaj program i sami ocenite.

***C.S.***

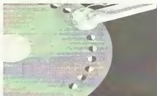
*Zahvaljujemo se **AMIGA FORT**-u na ustupljenom programu*

# DISKOVI

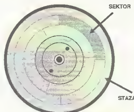
Razvojem racunara, napredovali su i mediji za čuvanje podataka. Od bušene kartice, preko magnetne trake, do magnetnih i laserskih diskova. Trenutno su najpopularniji magnetni diskovi. Skoro svi personalni i kućni računari koriste diskove za skladištenje podataka. Diskova ima raznih mekanih, tvrdih floptickih, i sve ih karakteriše ista, ili slicna organizacija.

Po koncepciji, diskovi spadaju u poluadresibilne memorije, sto znaci da podatke možete da citate samo u blokovima (za razliku od RAM memorije, koja je polpuno adresibilna, i moguće je pristupiti **bilo kom** podatku).

Diskovi su organizovani oko jedne ili više ploca "diskoidnog" oblika, koje se rotiraju oko svoje ose (zato se i zovu diskovi). Površine diskova su prevučene tankim magnetnim slojem, čiji kvalitet uslovljava dugotrajnost samog diska (koliko dugo će podaci ostati nepromenjeni). U magnetnom sloju se nalaze male magnetne celije, koje mogu biti pozitivno ili negativno namagnetisane (0 ili 1 - *slika 1*). Preko magnetnog sloja klizi glava disk drajva, i cita stanje u celijama, a te impulse kasnije prevodi u niz nula i jedinica (bitove). Da bi glava mogla da se krece bez greške po odredenim magnetnim celijama, ona mora biti navođena. Zato je disk podeljen na više koncentricnih krugova, koji se nazivaju **staze**, a svaka staza je podeljena na više istih delova koji se nazivaju **sektori** (*slika 2*). Sektori su iste duzine, i sadrže identičan broj magnetnih celija, a najčešće su kapacitela 512 bajtova. Između staza postoji "slobodan prostor" koji služi kao granica između dve.



sl. 1.·Prikaz magnetnih celija.




sl. 2. Šematski prikaz diska

Kapacitet diska je u zavisnosti od broja staza i sektora. Amigini DD flopi diskovi imaju 80 staza i 22 saktora u svakoj stazi, što čini 1760 sektora. Kada to pomnožimo sa 512 bajtova po sektoru, dobijamo 901120 bajtova ili 880 KB. HD flopi diskete se razlikuju po tome, što umesto 22, imaju 44 sektora po traci (ili 3520 ukupno). PC flopi diskovi su nešto manjeg kapaciteta jer koriste 18 ili 36 sektora po stazi, što im daje kapacitet od 720 ili 1440 KB. Obratite pažnju na to da su diskete za PC i Amigu fizički iste, i da se razlikuju samo po gustini i načinu zapisa.

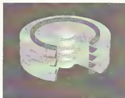
Što se hard diskova tiče, situacija je malo drugačija. Pošto hard diskovi imaju (najčešce) više od jedne ploče, uveden je i termin **cilindar**. Cilindar predstavlja sve staze istog prečnika na svim površinama (pločama) hard diska (slika 3). Kapacitet hard diska se racuna tako što pomnožimo broj cilindara sa brojem sektora po cilindru, i sa 512 - što je kapacitet jednog bloka u bajtovima. To izgleda ovako: hard disk npr. ima 1000 cilindara i 255 sektora po cilindru. 1000x255 je 255 000, i to još množimo sa 512 - što nam daje 130 560 000 bajtova, ili 124.5 Mb.

**Sektor** - Još se naziva i - blok. Predstavlja deo staze, a svi blokovi na disku su iste dužine (najčešće 512 bajtova).

**Cilindar** - Termin vezan isključivo za hard diskove. Označava sve staze istog prečnika na više magnetnih ploča hard diska.

**Staza** - Na engleskom Track. Označava koncentrične krugove na površini diska.

NAPOMENA: Na slici 3, tamni cilindar predstavlja položaj istih sektora, i cilindar koji oni čine. Pravi hard diskovi nemaju takve modne detalje, kao što je prikazano na slici.



sl. 3.·Šematski prikaz zamišljenog cilindra.

Toliko za ovaj uvod o diskovima uopšte. U narednim brojevima cemo detaljnije opisati rad flopi i hard diskova.

*Milan Belic*

# ARHIVERI

Zasigurno većina čitalaca misli da je znanje o arhiverima i arhivama neko elementarno znanje. Ali, za sve one koji iz bilo kojih razloga, nikada nisu bili u situaciji da do kraja razjasne problem i namenu arhiviranja fajlova, evo kratke priče.

Arhivu možemo opisati kao jednu datoteku (fajl) koja sadrži mnogo drugih datoteka. Arhiveri su, sasvim prirodno, programi koji rukuju sa arhivama. Pri smeštanju fajlova u arhivu, arhiver ih kompresuje (pakuje). Kompresovanjem se smanjuje dužina datoteka. Dakle, cilj arhiviranja nije samo držanje datoteka na okupu, već i smanjenje ukupne zauzetosti prostora na disku.

**ARJ/ZIP/LHA/LZX**

Na tržištu postoji veliki broj arhivera, ali su samo neki od njih postali popularni. Najpoznatiji među njima su **ARJ** i **PKZIP**, za PC, dok je **LHA** još uvek najpopularniji za Amigu, iako novi arhiver **LZX**, polako preuzima primat. Oni predstavljaju važeći standard među arhiverima.

**Kreiranje arhiva**

Svi arhiveri imaju veoma sličnu sintaksu komandne linije. Tri bitne stvari koje arhiveru treba saopštiti su: ime arhive, imena fajlova koje želimo da kopiramo u/iz arhive, i sama komanda. Ako koristite ARJ arhiver, komandna linija bi trebalo da izgleda ovako:

```
ARJ a -r ime_arhive fajl1 fajl2 fajl3 ...
```

Iza *ime_arhive* možete, ali i ne morate dodavati ekstenziju *.ARJ*, dok niz fajlova iza imena arhive možete zameniti sa džoker znacima (npr. *.*, u arhivu smešta sve fajlove iz tekućeg direktorijuma).

```
PKZIP -a -r -P ime_arhive fajl1 fajl2 fajl3 ...
```

Kao i u prethodnom slučaju, ekstenzija *.ZIP* iza imena arhive nije neophodna, a niz fajlova se takođe može zameniti džoker znacima.

```
LHA -r a ime_arhive fajl1 fajl2 fajl3 ...
```

Ekstenzija *.LHA* iza imena arhive nije neophodna jer će je program sam dodati, dok se niz fajlova takođe može zameniti sa džoker znacima (npr. #? označava sve fajlove iz trenutnog direktorijuma).

LZX arhiver je pravi naslednik starog dobrog LHA, pa nema skoro nikakve razlike ni u zadavanju komandne linije. LZX ima povećan broj opcija, ali one nisu interesantne za prosečnog korisnika. Karakteriše ga bolji stepen kompresije, a može, pored svojih, da otpakuje i LHA arhive. Toplo vam ga preporučujemo.

**Multi volume**

U nedostatku direktne veze među računarima, arhive su veoma pogodan način transportovanja velikog broja fajlova sa jednog računara na drugi. Transport se obavlja pomoću disketa, koje su ograničenog kapaciteta. Šta u tom slučaju? Treba izvršiti arhiviranje fajlova na diskete po principu *multi volume*. Procenite koliko vam disketa treba za takvu operaciju, pa ih sve formatiraje ili obrišite sve fajlove. Tada pristupite kucanju komande koja će arhiveru dati do znanja da




arhivu treba da snimi na više disketa. Po završetku prve diskete, arhiver će tražiti sledeću itd. Kod ARJ arhivera sintaksa komandne linije je sledeća:

```
ARJ a -r -vVELICINA ime_arhive fajl1 fajl2 ..
```

Sve je isto kao i kod stvaranja normalnih arhiva, osim dodatne opcije *-vVELICINA*, gde je *VELICINA* ili slovo 'a' (u značenju automatsko) ili kapacitet diskete u kilobajtima (720, 1440 itd.). Nakon što arhiver popuni celu disketu, traži od vas sledeću praznu, dok se u arhivu ne stave sve željene datoteke. Ovako stvorena arhiva će se sastojati iz više datoteka, svaka na po jednoj disketi. Prva od njih će imati normalnu ekstenziju *.ARJ*, dok će ekstenzije ostalih biti, redom, *.A01*, *.A02*, itd.

```
PKZIP -a -r -P -& ime_arhive fajl1 fajl2 fajl3 ...
```

Primetićete dodatnu opciju *-&*, kojom omogućujemo *multi volume* arhiviranje. Za razliku od ARJ arhivera, PKZIP će sve datoteke ove *multi volume* arhive nazvati isto kao i prvu datoteku u nizu, dakle, *ime_arhive.ZIP*.

LHA arhiver (pa tako i LZX) takođe ima mogućnost *multi volume* arhiviranja, ali iz praktičnih razloga, na Amigi je mnogo popularniji sasvim drugi način prenošenja fajlova. Obično se napravi jedna normalna arhiva koja se zatim programima, kao što su **QuarterBack** ili **AmiBack**, kopira (bekapuje) na više disketa.

**Raspakivanje arhiva**

Kao i kod kreiranja, i raspakivanje arhiva zahteva da se arhiveru saopšti komanda, kao i ime same arhive. Treći parametar može, ali i ne mora biti niz fajlova koje želimo da kopiramo iz arhive u tekući direktorijum. Ako se ne navede ni jedno ime, podrazumevaju se svi fajlovi.

```
ARJ x ime_arhive

PKUNZIP ime_arhive

LHA x ime_arhive

LZX x ime_arhive
```

Primetili ste da jedino PKZIP ima poseban dearhiver **PKUNZIP**, tako da su operacije arhiviranja i dearhiviranja kod njega razdvojene. Upravo se zato, kod poziva PKUNZIP-a, ne navodi posebna komanda, već jedino ime arhive. Kao što ste već navikli, dodavanje ekstenzije na arhivu je dozvoljeno, ali nepotrebno.

Kod raspakivanja *multi volume* arhiva, ARJ arhiver treba pozvati sa imenom prve arhive u nizu, dakle sa onom koja ima ekstenziju *.ARJ*, a zatim, kada se završi raspakivanje prve, redom *.A01*, *.A02*, itd. PKUNZIP se takođe poziva sa prvom arhivom u nizu, s tim da se cela operacija obavlja automatski, jedino ćete morati da menjate diskete onim redom kako to arhiver od vas zatraži.

Svi navedeni arhiveri imaju još puno mogućnosti, ali su one nepotrebne za ovaj nivo njihovog korišćenja. Priznaćete, mnogo je komfornije sve operacije sa arhivama izvršavati na nekoliko klikova mišem ili par pritisaka tastera, umesto kucanja čitavih komandnih linija. Ovo je moguće uz pomoć nekoliko sjajnih programa, **Directory Opus** za Amigu, kao i **Dos Navigator** i **Norton Commander** za PC. Mogu se lako konfigurisati, pa kada vam sledeći put zatreba usluga jednog od arhivera, možete, bez po muke, raspakovati svoju novu igru ili neki program.

***Aleksandar Puškaš***

# MALI REČNIK

**...to je PC kompatibilan računar sa 486DX4 CPU na 100 megaherca, 850 mega hardom, VLB kontrolerom, sa kolor noninterlace monitorom, i 4 SIMM-a od po 8 megabajta RAM-a...**

Ovakav ili sličan razgovor se često može čuti u krugovima "ozbiljnih" korisnika računara. Primetna je upotreba mnogih skraćenica i stručnih termina koje je teško razumeti. Zato smo odlučili da vam poklonimo ovaj mali rečnik u kom ćemo da objasnimo neke termine i skraćenice koje se intenzivno koriste u svetu računara.

**PC** - (Personal Computer) Lični Računar. Prvenstveno se odnosi na *IBM PC* kompatibilne računare, mada svaki računar koji nije kućni jeste PC. Trenutno se kod nas za PC smatraju računari bazirani na *IBM PC* standardu. Ovi računari su organizovani oko *Intel* kompatibilnih mikroprocesora.

**PS** - (Personal System) Lični Sistem. *IBM* je uvideo greške u svom PC konceptu i izbacio je na tržište mašinu koja ima sličnosti sa PC standardom, ali je i vrlo različita. Iako je organizovan oko *Intel* mikroprocesora, **PS** nije isto što i **PC**.

**Amiga** - Na španskom, Amiga znači prijateljica. Zato se po domaćoj literaturi može sresti i ovaj naziv. Računar koji je *Commodore* predstavio 1985, prvenstveno je zamišljen kao PC računar, ali kasnije doživljava i svoja "kućna izdanja". Amiga je računar koji je organizovan oko *Motoroline* MC680x0 serije mikroprocesora i različit je od *IBM PC* kompatibilnih računara.

**CPU** - (Central Processing Unit) Centralna Procesorska Jedinica, ili drugo ime za mikroprocesor vašeg računara. Mikroprocesor ima ulogu mozga u računaru. Zadužen je za kontrolu celog sistema, za rešavanje zadataka, za raspoređivanje poslova drugim jedinicama. Brzina računara je velikim delom uslovljena brzinom mikroprocesora. Brzina mikroprocesora je izražena u broju MIPS-a. MIPS znači *Million Instructions Per Second* (Miliona Instrukcija Po Sekundi), što je broj veći to je i snaga mikroprocesora veća. Mikroprocesori *Intel i286* i *Motorola MC68000* imaju 1 MIPS, dok *i486* i *MC68040* imaju i više od 25 MIPS.

**DX i SX** - Oznake koje srećemo kod *Intel* (i kompatibilnih) mikroprocesora. DX označava punu verziju mikroprocesora tj. svaki deo je prisutan. SX je oznaka za mikroprocesore koji su oslabljeni u odnosu na punu verziju mikroprocesora. Kod *i386*, SX znači da je takav mikroprocesor još uvek *i386*, ali nema istu brzinu komunikacije sa periferním uređajima kao *i386DX*. *i486SX*, za razliku od *i486DX*, nema FPU jedinicu. Nove verzije *i486* mikroprocesora imaju i broj 2 ili broj 4 posle DX. *DX2* označava procesor kod kog je unutrašnji takt dupliran u odnosu na takt ploče, analogno tome *DX4* **ne znači** da je takt procesora učetvorostručen. Ovo je mali trik *Intel*-a čisto reklamne prirode. Takt je samo utrostručen u odnosu na takt ploče.

**EC i LC** - Isto kao *Intel*, i Motorola ima oslabljne verzije mikroprocesora. Oznaka EC kod *MC68020* mikroprocesora znači da je adresna sabirnica skraćena sa 32 na 24 bita. Posledica ovakve operacije je manja količina memorije koju mikroprocesor može da adresira. Kod *MC68030*, EC znači da nedostaje MMU jedinica u mikroprocesoru. LC oznaka je rezervisana za *MC68040* i označava da taj mikroprocesor nema ugrađen FPU. Za razliku od *Intel*-a, *Motorola* ne koristi dupliranje unutrašnjeg takta.

**Takt** - Frekvencija na kojoj radi računar ili mikroprocesor. Bitan ali ne i presudan faktor ubrzanja računara. Mikroprocesori rade na taktovima od 1 MHz pa sve do 300 Mhz, dok računari (ploče računara) najčešće koriste frekvencije od 20 do 60 MHz.

**FPU** - (Floating Point Unit) Jedinica za rad sa razlomljenim brojevima. Drastično ubrzava rad procesora kod izračunavanja u oblastima 3D renderinga ili CAD-a. FPU može biti na posebnom čipu (*i387*, *MC68882*), a može biti deo CPU. Kod procesora *i486DX*, *Pentium* i *MC68040*, FPU jedinica se nalazi unutar samog mikroprocesora.

**MMU** - (Memory Management Unit) Jedinica za Upravljanje Memorijom. Oslobađa procesor poslova baratanja sa memorijskim adresama. MMU jedinica omogućava upotrebu *Virtualne Memorije*. Procesori *i386*, *MC68030* i noviji imaju MMU ugrađen u sam CPU. *Motorola* nudi MMU jedinicu kao poseban čip za unapređivanje mikroprocesora *MC68020*.

**Virtual Memory** - Virtualna Memorija. Lažna RAM memorija, koja je dobijena na osnovu spoljnje memorije. Zanimljiva mogućnost proširenja memorije koju, npr. *Windows* izdašno koristi. Najčešće se kao spoljnja memorija koriste hard diskovi jer imaju velik kapacitet i relativno brz prenos podataka. Ovakav način rada nije preporučljiv jer je vrlo spor u odnosu na rad sa pravom RAM memorijom.

**HDD** - (Hard Disk Drive) Tvrdi Disk. Tvrdi disk spada u spoljnju memoriju nekog računara, i služi za skladištenje podataka kada računar nije uključen. Hard diskovi izgledaju kao kutije veličine video kasete, ali su nešto kraći. U njima su smešteni magnetni diskovi koji se okreću velikom brzinom. Hard diskovi imaju velik prenos podataka sa diska u memoriju i velik skladišni kapacitet.

**FDD** - (Floppy Disk Drive) Mekani Disk. Ovo "mekani" shavatite figurativno. Flopi disk se razlikuje od hard diska po tome što je moguće izmenjivati diskete, mnogo je sporiji, i ima manji kapacitet. Ali je zato jeftiniji i jednostavniji za upotrebu. Flopi diskovi se dele na DD (Double Density) i HD (High Density - nikako nemojte ovo HD mešati sa Hard Diskom). DD flopi diskovi imaju kapacitet od 720 do 880KB (PC ili Amiga) dok HD diskovi imaju kapacitet od 1.44 MB do 1.76 MB.

**DD i HD** - (Double Density i High Density) Dvostruka gustina i Visoka gustina. Ovi termini označavaju kojom gustinom su upisani tragovi na disketi po kojima se kreće glava disk drajva.

**Byte** - Bajt. Označava najmanju reč u računarskom govoru, svaki bajt je sačinjen od osam **bitova**. Dok svaki bit može biti sačinjen od nule ili jedinice. Razvojem računara povećala se količina bajtova pa su uvedeni standardni prefiksi za količinu: Kilobajt - 1024 bajtova, Megabajt 1024 Kilobajta, Gigabajt - 1024 Megabajta.

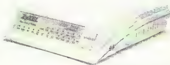
***Milan Belić***

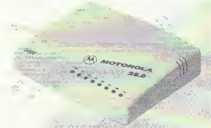
# MODEMI

**D**a li je bolji *Cirrus Logic 14400*, ili *ProLink 14400*?

Pokušnćemo da vas odviknemo od postavljanja ovakvih pitanja. Ukratko, pri kupovini modema postoje faktori o kojima treba voditi računa. Na našem tržištu ne postoji veliki izbor, pa prema tome, ni veliki broj faktora.

U svetu su najaktuelniji 28800 i 33600 bps modemi. U zavisnosti od proizvođača, standardi variraju. **V.FC** (V.Fast Class) je *Rockwell* standard za 28800, **V.34** je *ITU* (International Telecommunication Union) standard, a V.34+ je *U.S. Robotics* standard za brzine do 33600 bps. Što se Jugoslavije



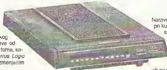




tiče, još uvek su najpopularniji 14400 bps modemi.

Pri kupovini, imajte na umu činjenicu u "svetu" modema postoje *U.S. Robotics*, *ZyXEL* - i ostali. Zvuči neverovatno, ali je stvarno tako. Zašto?

Kao prvo, *U.S. Robotics* (u daljem tekstu USR) i *ZyXEL* su jedini proizvođači koji samostalno razvijaju DSP (Digital Signal Processing) čip, vitalni deo svakog modema. Svi ostali kupuju čipove od američke firme *Rockwell*. Prema tome, sasvim je logično da *ProLink* i *Cirrus Logic* predstavljaju iste modeme, sa izmenjenim dizajnom.

Kao drugo, USR i *ZyXEL* su za sada jedine firme koje u modeme ugrađuju tzv. **FlashROM**. To je "programbilni" čip, u kojem se nalazi kompletan softver za modem. Po izlasku nove verzije softvera (koji donosi veću brzinu, ili ispravku nekih grešaka), jednostavno startujete program koji će sadržaj **FlashROM**-a napuniti novim sadržajem. To znači: kupite *U.S. Robotics*, i zadržite ga do kraja života. Momentalno, najveća brzina je 33600 bps (kod komercijalnih modema), ali *USR* i *ZyXEL* već najavljuju 38400 bps standard. *ZyXEL* poseduje i tzv. **Voice Control**. To znači da *ZyXEL* možete koristiti i kao telefonsku sekretaricu.



Postoji još par proizvođača koji garantuju kvalitet, kao što su: *Supra*, *Motorola*, *AT&T*... Osim jače "tehničke podrške" i provere kvaliteta, ništa novo ne nude.

**The best of ...**

Najbolji modem koji momentalno možete nabaviti je **U.S. Robotics Courier V34+**, popularno nazvan *V Everything*: V.21, V.22, V.23, V.22bis, V.32, V.32bis, USR HST & HST Cellular, AT&T V.32 terbo, Rockwell V.FC, ITU V.34 i V.34+. Izgleda impresivno. Svi mogući protokoli koje možete zamisliti na jednom mestu (1200/75 npr, za direktno spajanje na "chat system" QSD). Što se korekcije greške tiče, stvar je ista. Svi MNP-ovi, V.xx-ovi itd. Takođe, sve vrste FAX protokola su ugrađene. Pored *Courier* modela, postoji i *SportSter V.34*, kojem nedostaju HST protokoli i **FlashROM**.

Glavni konkurent *USR*-u je **ZyXEL Elite 2864** model. Sadrži sve protokole do 28800 bps, **FlashROM**, "voice" kontrolu, proširenje do 8Mb za primanje faksova, *ISDN* proširenje.

Što se 14400/16800/19200 modema tiče, opet preporučujemo *USR* i *ZyXEL* modeme: *USR Courier HST* 14400/16800, *USR Sportster* 14400/16800, *ZyXEL* U1496/U1496+/U1496S+ itd.

**Ne morate!**

Naravno, ne želimo da vam sugerišemo pri kupovini, jer *USR* i *ZyXEL* modemi su skuplji. Ali, ako imate mogućnosti, obavezno kupite neki od modela navedenih u ovom opisu.

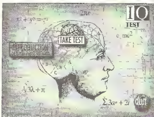
Tzv. "No Name" modemi, kojih na našem tržištu ima u velikom broju, će verovatno zadovoljiti potrebe prenosa fajlova, ali treba gledati u budućnost.

*C.S.*

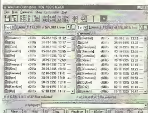
# IQ TEST

**IQ Test** je program koji će vam (bar autori tako kažu) izmeriti inteligenciju. Veliko je pitanje koliko će rezultati testa biti blizu istine, s obzirom na to da se pitanja dele u 3 grupe. Problematična grupa je ona u kojoj se od vas traži da odgonetnete smisao pojedinih reči, tj. da od 4 ponuđene, izaberete onu koja je po značenju najbliža zadatoj reči. Problem i ne bi bio problem da je **IQ Test** na srpskom jeziku. Pošto je u pitanju engleski jezik, ako njim ne vladate najsjajnije, može da vam se desi da imate muke u razumevanju i nekih sasvim prostih pitanja. No, ako vam je pak jača strana, okušajte se. Druge dve grupe pitanja su iz oblasti lagane matematike i moći opažanja, tačnije prebrojavanja kockica. Pre polaganja samog testa, klikom na *INTRODUCTION*, možete pogledati neke zanimljivosti vezane za inteligenciju uopšte.

Test se sastoji od ukupno 150 pitanja na koja bi trebalo da odgovorite za 40 minuta.




# WINDOWS COMMANDER



Ovo je program koji vam može poslužiti ukoliko provodite mnogo vremena pod *Windows*-ima. Samo ime vam može prizvati par asocijacija na neke commander-e i navigator-e, a ako se baš to i desi, znajte da ste bili u pravu. U pitanju je zaista program toga tipa, ali naravno za *Windows*-e.

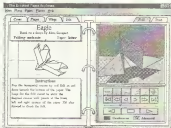
Izgled jednog ovakvog programa je prilično standardan i ne bi ga trebalo posebno objašnjavati. Tu su, dakle, dva fajl panela, a iznad njih nekoliko ikonica preko kojih klikom vrlo brzo stižete do željene operacije (npr. *directory tree* i sl.). Ispod su *button*-i (dugmići) kojima vršite brisanja fajlova, kreiranje direktorijuma, itd. Po njima možete kliktati ili proizvoditi isti efekat preko funkcijskih tastera.

Windows Commander podržava i rad sa **ZIP**, **LHA**, **RAR**, **ARJ** i **UC2** arhivama. Može se prilično komforno konfigurisati, a takođe sadrži i veoma opširan help za eventualne problematične situacije.

# GREATEST PAPER AIRPLANES

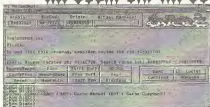
Ukoliko ste obožavalac aviona od papira, ovaj program će vas iskreno oduševiti. A i ako vam avionćići više ne predstavljaju zadovoljstvo, pogledajte ga, može vam pružiti barem nekoliko sati zabave.

Zahteva *Windows*-e i oko 3Mb prostora na disku pri instalaciji. Po startovanju se otvara prva stranica knjižice o "Najboljim avionima od papira". Meni će vam ponuditi tri mogućnosti: da pogledate kraći istorijat letenja, nešto o samom papiru i naravno da pregledate 25 različitih papirnih aviona. Ovo poslednje je upravo i najzanimljiviji deo jer možete pojedinačno, za svaki od 25 aviona, odgledati animaciju o tome kako tačno treba saviti komad hartije da bi on na kraju poprimio neki oblik i poleteo kroz vazduh. Avioni su grupisani u 5 kategorija: **Darts, Gliders, Jets & Bombers, SSTs & Stealth** i **Starships**. Ako imate štampač možete vrlo jednostavno odštampati skicu po kojoj treba da vršite savijanja papira. Povremeno će se na naslovnoj strani vaše knjižice pojavljivati interesantni podaci vezani za avijaciju uopšte, tako da možete ponešto i da naučite. Sve u svemu, kompletan užitak.




**ZAHVALJUJEMO SE PC FORT-u NA USTUPLJENOM SOFTVERU**

# RIPUJEM JA, RIPUJEŠ TI...




Svi ste barem jednom poželeli da "ukradete" muziku iz igre, ili demoa. Poslednjih nekoliko godina, dominirao je program MultiRipper. Međutim, pojavilo se nekoliko novih programa za "komponovanje", ljudi su počeli da zastićuju i pakuju svoje module, i

MultiRipper je odradio svoje. Na red dolazi **Exotic Ripper**. Ovaj program je delo grupe (jednog člana, u stvari) **Infect**. Poslednja verzija koju sam imao prilike da koristim je 3.1

Postoje dve verzije ovog programa. "Obična", u kojoj komande unosite sa tastature, i GUI (Graphic User Interface) verzija, gde upravljate mišem. Takođe, postoje i verzije za procesor 68000, i 68020. Exotic Ripper (u daljem tekstu ER) zahteva OS 2.04 ili viši.

Predstavićemo GUI verziju ER-a. Sve se radi pomoću "gadžeta", i izuzetno je jednostavno. *SearchRange* i *EndRange* predstavljaju deo memorije koji će biti pretražen. EaglePlay gadžet će pokušati da aktivira EaglePlayer, i da odsvira aktivni (pronađeni) modul. Ako nemate instaliran EaglePlayer, nemojte koristiti ovaj gadžet. Reset će instalirati patch, koji će iskopirati sadržaj Chip memorije u "sigurniji" predeo, Fast memoriju npr, tako da ćete moći posle reseta potražiti modul. To je korisno kod nekih demoa, iz kojih možete izaći samo resetom. *Find* će pronaći određeni string (slova), ili broj (heksadecimalni) u memoriji. *MemoryDump* prikazuje trenutni sadržaj memorije, koja se definiše *SearchRange* gadžetom. *Shift Buffer* će pomeriti sadržaj memorije za jedno mesto. To omogućava potragu za modulima koji se nalaze na neparnim adresama (ako je modul već sviran, to je nemoguće). Korisno pri učitavanju fajlova sa disketa. *FreeBuff* oslobađa delove memorije. *Clear Mem* će očistiti (isprazniti) kompletnu memoriju. *Write* zapisuje modul na disk (ili memoriju). *Read* čita fajl sa diskete ili hard diska. *DiskRead* će iščitati sadržaj diskete. Korisno kod NON-DOS disketa.

Sa *Hunt* počinjete "potragu" za modulima. **ER** prepoznaje 46 vrsta modula. Na nesreću, ne može da odsvira ni jedan, pa će vam trebati eksterni "module player", kao što su **HiP, DeliTracker, EaglePlayer**. *Continue* nastavlja prekinute procese. *Samples* omogućava pretragu u memoriji za odvojenim semplovima. I na kraju, gadžet u kome birate "mod" za pretragu. Npr, možete izabrati da **EP** traži svih 46 formata, ili samo **ProTracker** klonove.

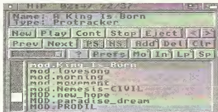
Ako još uvek koristite **MultiRipper**, bacite ga i nabavite **Exotic**.

C.S.

# SVIRAM JA, SVIRAŠ TI...

Pošto ste "ukrali" voljenu muziku, treba je i odsvirati. Ako je modul dugačak, recimo, 120Kb, možete ga pustiti iz **Directory Opus**-a npr. Međutim, ako je modul "kratak" svega 1.2Mb, imaćete problema. Kao prvo, da biste uživali u dugačkim modulima, morate imati barem 2Mb RAM memorije. Kao drugo, morate imati i player koji će sve korektno da odsvira.

Jedan od poznatijih je **HippoPlayer**. Dugačak je samo 75Kb, i radi na OS 1.2. Prepoznaje dvadesetak raznih formata modula, i bez problema ih svira (**ProTracker, Delta Music, SID** - uz eksternu biblioteku, **Mark II**, itd.). Takođe, može da odsvira i module sa PC-ja (**FastTracker, Screamtracker**...). Ako imate zapakovane module (**Power Packer, Imploder, XPK, LhA**, itd.), nema problema. **HippoPlayer** i to lako rešava (uz eksterne biblioteke, naravno).




Najveća prednost je što **HippoPlayer** može da učita modul u FAST RAM, što ubrzava manipulaciju sa muzikom, i ne zauzima CHIP memoriju. Npr, možete učitati i module koji su duži od 1Mb, na Amigi 500 sa 1Mb CHIP i 1Mb FAST memorije.

Poslednja verzija je 2.11, i sa dodatnim bibliotekama, uputstvima, itd. Staje na jednu disketu.

C.S.

| AMIGA | KONZOLE | PC |
|---|---|---|
| *Mortal Kombat 2* | *Sonic* | *Doom 2* |
| *Civilization* | *NBA Live '95* | *Mortal Kombat 2* |
| *Dune 2* | *Mortal Kombat 3* | *X-COM* |
| *Hired Guns* | *Mortal Kombat 2* | *Tie Fighter* |
| *UFO* | *Donkey Kong Country* | *NBA Live 95* |
| *Frontier* | *The Great Circus Mistery* | *X-Wing* |
| *Sensible Soccer* | *Super Street Fighter 2* | *Civilization* |
| *Super Street Fighter 2* | *Jungle Strike* | *Wing Commander 3* |
| *Dragonstone* | *Aladdin* | *Super Street Fighter 2* |
| *Colonization* | *Super Mario Kart* | *Sensible Soccer* |

Pred vama se nalazi Top Lista koju ste sami napravili svojim glasovima koji su nam pristigli na kuponima objavljenim u prošlom broju. Kao što vidite sastoji se iz tri zasebne liste igara za Amigu, PC i konzole. Novi glasovi koje dajete se dodaju na one iz prethodnih brojeva i na taj način predstavljaju realnu sliku najboljih igara svih vremena.

Da bi učestvovali u kreiranju vaše Top Liste sve sto treba da uradite je da čitko popunite kupon sa svojim favoritima, upišete svoje podatke i pošaljete nam ga na adresu:

**PLAYJOY**, Jug Bogdana 16, 21000 Novi Sad

Kupon je istovremeno i način da učestvujete u stalnoj nagradnoj igri. Na žalost, morate nam poslati originale kupona kako bi se izbegle zloupotrebe mogućnosti fotokopiranja.

U ovom broju nagrađeni su sledeći čitaoci:

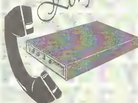
1. **Đorđević Nenad, Novi** Sad - dobio je džojstik
2. **Bajic Srđan**, Novi Sad - dobio je snimljen CD sa igrom za PC
3. **Nastasić Vladimir**, Sombor - dobio je 10 snimljenih disketa za Amigu
4. **Gvozdic Goran**, Oreškovica - dobio je kertridž za **SEGA Megadrive**
5. **Kočiš Endre**, Doroslovo - dobio je tromesečnu pretplatu na **PLAYJOY**

### *NAGRADE U OVOM BROJU:*

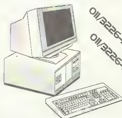
1. DŽojstik - **Computer Dream**, Beograd
2. Snimljen CD sa igrom za PC - **PC Fort** , Novi Sad
3. 10 snimljenih disketa za Amigu - **AMIGA Fort**, Novi Sad
4. Kertridž za SEGA Megadrive - **Video Games Club**, Novi Sad
5. Mesečna pretplata - **PANON BBS**, Novi Sad
6. Tromesečna pretplata na **PLAYJOY**

ime i prezime
adresa
mesto

| | ime igre | kompjuter |
|---|---|---|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |






011/3226-303
011/3226-323